平成26年10月30日発行·発売(偶数月30日発行·発売)
第15巻 第6号 通巻166号

eb! enterbrain

ARCADIA

特別付録『OVER the LORD
～第6章 創醒の四皇～』DVD-ROM

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE

アーケードゲーム情報専門誌

アルカディア 2014年12月号

No.166 特別価格1,390yen

新章開幕!



●今井神先生の第八話!!
単行本発売情報も!!
召還!剣豪学園

●『ダライアスさん』の
藤丸あお新連載!!
ヨーコシューターと
サークルクラッシャーが
恋人に立候補します

●いよいよ
ノベライズ発売!!
弾幕少女

新作

●新バージョン稼働直前情報!!
WCCF 2013-2014

●待望の最新作が登場!
鉄拳7

●新たなる「蒼」の闘いに乗り遅れるな!
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0

●新Ver.&天之原みのりの追加情報を公開!
アルカナハート3 LOVEMAX SIXSTARS!!!!!!

OVER the LORD 第6章の軌跡を収録!

特別付録

●「OVER the LORD～第6章 創醒の四皇～」の
決勝トーナメント、一回戦から決勝戦までの
全15試合を収録! スペシャル映像付録!!

【ロード オブ ヴァーミリオン】公式全国大会
OVER the LORD～第6章 創醒の四皇～
[DVD-ROM]

※付録DVD-ROMに収録された動画ファイルの再生には、
メディアプレイヤー、PC、ゲーム機(PLAYSTATION 3、Xbox 360)などが必要で、
通常のDVDプレイヤーでは閲覧できないことがありますのでご注意ください。

特集2

●戦国新時代到来! 全武家必勝の策をこの手に!
戦国大戦 -1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-
[戦国合戦指南-1600-]

●花田勝氏&魔法のランプのオススメ新カード
新武将攻略之布石

●多数の新システムを使いこなせ!
新規要素導入之心得

特集1

●新システム&全使い魔カード情報で新世界を創造せよ!!
LORD of VERMILION III Twin Lance

●「TRANCE」を使いこなせ!
新システム紹介

●咲き誇れ! 創醒の四皇!
おとめろぶ

●特別付録DVD企画! 激戦の軌跡
『OVER the LORD』優勝者インタビュー／出場チーム情報

●最高の組み合わせを見付け出せ!
『Twin Lance』種族別使い魔攻略

攻略

●新Ver.情報
CODE OF JOKER Ver.1.2 Re:BIRTH

●細かい知識でライバルに差を付けろ!
ウルトラストリートファイターIV

●第三回賞金制公式大会優勝チーム「にょん」に聞くガンスト道
ガンスリンガー ストラトス2

●グルコス界に降り立つ黒い月の物語、Who is "TeddyLoid"?
グルーヴコースターEX

●EXIT TUNES×BEMANIチームスペシャル企画
BEATMAXIMUM

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)　**NO.166 2014 December**









©SEGA

無双せよ!! ヨーコシューター



by 藤丸あお

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

発行／株式会社 KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3　TEL.0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集／エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

新章開幕!!

新システム&全使い魔カード情報で新世界を創造せよ!!

巻頭特集!!



LORD of VERMILION III Twin Lance

- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
- ■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
- ■稼働日：稼働中（2014年10月23日稼働）
- ■使用基板：TAITO Type X3
- ■ﾈｯﾄﾜｰｸｼｽﾃﾑ：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

※掲載している数値／データは開発中のものです。また、これらのデータは編集部調べです。Text：age／ADL／ちゃんおい／のどぐろ／凡ちゃん　カット：TORI

LORD of VERMILION III Twin Lance

新バージョン『Twin Lance』の目玉でもある、「TRANCE」について、その要点をまとめてみた。これまでとは違ったデッキ作成スキルと運用方法が求められるぞ!

Let's TRANCE!

二体の使い魔の能力を生かすことが可能な「TRANCE」は、いつでもできるわけではない。「TRANCE」をするために必要な条件や注意事項などがる。それらを右図にまとめていくので、よく読んで理解しよう！



TRANCEはTRANCE所持使い魔にしかできない!



「TRANCE」の能力を持っている使い魔は、条件さえ満たせば種族やコストに関係なく「TRANCE」持ちの使い魔のみに憑依することができる。つまり「TRANCE」を持たない使い魔には憑依できないということ。

トランスは使用側が成長最終段階である必要がある!



「TRANCE」の発動条件は①両者が死滅していない。②「TRANCE」を使用する使い魔の状態最終段階（超覚醒できる使い魔は超覚醒している）になっている。③発動に必要なマナがある。④憑依可能範囲に相手がいる。⑤相手は憑依されていない。この五つだ。

トランス使用側が居なくなる!



「TRANCE」を使用すると、使用した側が戦場から居なくなり、憑依された側の使い魔を操作することになる。場に出られる使い魔の数が減ることのデメリットもあるので、戦況を見て使いどころを判断しよう。

トランスできるのは一体!



①「TRANCE」中の使い魔が、別の「TRANCE」持ちの使い魔に憑依することはできない。
②一度「TRANCE」された使い魔に対し、2体目の憑依も受け付けなくなる。まぁ、重ね掛けできたら強すぎだよねって話ですね。

初期マナボーナス戦線異常アリ!?

『Twin Lance』では、カード登録時の種族数により決定される「初期マナボーナス」に変更が施された。

今までは単種族デッキのみが35マナのボーナスを享受できていたところ、二種族から35マナに変更された。このため、初期段階での展開にそこまで大きな変化が出なくなり、二種族による混種デッキの可能性が大幅に上昇した。今までは根元の安定度から組み合わせ辛かった二種族のシナジーが発展していくことだろう！　ただし、この初期マナボーナスの変更により、[白虎]と[ミリア]のアビリティ《サモンマナ》が《モノサモンマナ》に変更され、自分と同種族のみで作られたデッキのみでしか発動できなくなっているので、両者を使用していた人は気を付けよう！

また、「アリダリ」や「五影剣」といった種族数や組み合わせによって強さに影響が出る一部のデッキにとっても大きな転換期を迎えたが……盛り過ぎは禁物。

初期マナボーナス変更表

旧	1種族	2種族	3種族	4～5種族
	35	30	25	20

新	1～2種族	3種族	4種族	5種族
	35	30	25	20



排出停止となってしまったが、[アリス]はエラッタにより3種族でも240／240になる。開幕に3体召喚可能となったので、使いやすくなった。序盤の荒らし要員を入れるか、終盤の戦力を拡充するか？　もしかしたら、この初期マナボーナスで一番恩恵を受けたのは、[アリス]かもしれない(笑)。



初期マナボーナスが変更されても、五影剣の全員登録は、やはり厳しいが……、三影剣なら初期マナが30で3ジョブ対応も視野に入るので、五影剣ファンは新デッキを開発できるか!?

対象の使い魔が複数いる場合は近い方を優先!



「TRANCE」の能力を持っている使い魔がデッキに3枚以上含まれており、全員が召喚されている場合は、「TRANCE」を使用する使い魔との距離を参照し、範囲内の一番近い場所に居る使い魔に憑依する。

トランス中に死滅すると両者が死滅扱いになる!



「TRANCE」すれば、憑依された側の使い魔は、ATKとDEFが各30ずつ上昇し、さらに固有のアビリティが付与されるため、組み合わせによっては強力な使い魔が誕生するが……過信して死滅させてしまうと、憑依した使い魔、された使い魔の両者が死滅することになる。

いろいろ夢がふくらむ!

今回の『Twin Lance』で追加された「TRANCE」は、各種族5体、計25体もの使い魔に付与されている特殊能力だ。種族やコストも関係なく「TRANCE」できるので、さまざまな組み合わせが可能。デッキ運用スタイルによっても、序盤で使うか終盤まで育てるかも変わってくる。いろいろ試して、キミに合った使い方を模索してみよう！



Twin Lance 攻略本発売迫る!!



『LoV Ⅲ Twin Lance』のすべてが凝縮された攻略本が発売決定！　初心者でも安心して使える構築済デッキと編集部オリジナルプレイヤーカードの付録付き！　ほかにも、死ぬ気で調べた使い魔ボイスやプレイヤーボイスリストなど読み応え満載です!!

11月14日発売予定!!

書名: LORD of VERMILION Ⅲ Twin Lance -Playing Guide-
付録: 構築済デッキ（使い魔カード7枚＋プレイヤーカード1枚）
予価: 2380円＋税
発売日: 2014年11月14日（予定）

次回のヴァミキャラは金沢に決定!!

第四回ヴァーミリオンキャラバンが11月15日（土）に開催決定！　場所は金沢の「バイパスレジャーランド藤江店　新館」!!　今回のヴァミキャラのために増台され、4vs.4の店舗内対戦でのイベント開催。イベント参加時は右下のストレージBOX交換券をお忘れなく！

開催時間など、詳細は公式HPをチェック!!

また、上記に紹介している攻略本の直販も予定しているので、現地で購入～たんたんPにサインを書いてもらうといったこともできるかも!?



バイパスレジャーランド藤江店　新館
年中無休24時間営業と、金沢近郊のゲセっ子を支えてくれている頼もしいゲームセンターだ!!

店舗情報　「バイパスレジャーランド藤江店　新館」　石川県金沢市藤江南2-105　TEL.076-268-7518　【公式HP】http://www.yamazakiya.co.jp/

キリトリ
ヴァーミリオンキャラバン
プレゼント引換券
2014.11 金沢

新アビリティが多数登場!!

新使い魔が複数登場し、新たなアビリティが多数追加された。ここでは、その中でも、これまでにない新たな特徴を持ったアビリティに注目していこう。これまでにも同一タイプに効果対象を絞ったものや、特定条件下で効果を発揮するといった、制約が掛かるタイプのアビリティがあったが、今回はどのようなアビリティが登場したのだろうか?

カード登録時に種族を統一「モノ系アビリティ」



Ver.3.1から登場した[アテナ]が新イラスト&新アビリティになって再登場だ! 《モノアップA》の「モノ」が指すのは、登録している種族数が一つということ。つまり、その使い魔の種族単デッキの場合に効果を発揮するということなのだ。二種族を登録するデメリットが減ったが、種族を統一することのメリットも生まれたぞ。



アテナ「モノアップA」

何かを犠牲にしてスペックを上昇!「サクリ系アビリティ」



レッドクィーン「サクリスタイルA」



サクリとは言葉通り「犠牲」を意味する。例えばサクリスタイルなら、盤面上でのスタイルの変更が禁じられてしまうということ。スペックは大幅に上昇するが、デメリットを克服できるかがカギを握る!

モノ系&サクリ系アビリティリスト

アビリティ名	内容	所有使い魔
モノ系アビリティ		
モノアップA	デッキ登録した自ユニットが全て同じ種族のとき、自身の攻撃力が上がる。	アテナ
モノアップD	デッキ登録した自ユニットが全て同じ種族のとき、自身の防御力が上がる。	チェルノボグ
モノアップW	デッキ登録した自ユニットが全て同じ種族のとき、自身の攻撃力と防御力が上がる。	ハスター
モノサモンマナ	デッキ登録した自ユニットが全て同じ種族のとき、自身の召喚時にマナを生み出す。	白虎、ミリア
サクリ系アビリティ		
サクリコストW	自身の攻撃力と防御力が上がる。ただし、未召喚の自使い魔の召喚コストを上げる。	マニカ
サクリスタイルA	攻撃力が上がる。ただし、ファイタースタイル時にバトルスタイルを変更できなくなる。	レッドクィーン
サクリスタイルD	防御力が上がる。ただし、ファイタースタイル時にバトルスタイルを変更できなくなる。	ウリエル
サクリスピードW	攻撃力と防御力が上がる。ただし、移動速度が下がる。	ミミララ・レイア
サクリヒールW	攻撃力と防御力が上がる。ただし、マナタワーおよびゲート内で回復できなくなる。	イザナギ
サクリリバースA	自身の攻撃力が上がる。ただし、自使い魔の復活時間が延びる。	チェザーレ

「サモンマナ」は「モノサモンマナ」へ



ミリア

多種族に出張していた[ミリア]の《サモンマナ》は《モノサモンマナ》となり、魔種単デッキでのみ効果を発揮するようになった。



白虎

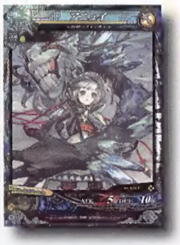
[白虎]の《サモンマナ》も、二種族デッキでは発動しなくなり、人獣単デッキ専用のアビリティとなった。

スペックが変更となった使い魔たちの今後は?

今回のエラッタの対象となった使い魔たちは、主にバニラカードと呼ばれる使い魔たち。スペックのマイナス面が目立つが、以前より低下していたHPが元のコスト帯の通常の数値に戻った使い魔もいる。尖った性能が若干マイルドになりつつも、全盛期を彷彿とさせる強力な立ち回りを再現できるのか。











スペックは下がったものの、コスト10に変更。人獣の低コスト使い魔として使いやすくなったぞ。

DEFが5上昇し、さらに使いやすくなった[アニュイ]。《ハイコストカット》はバニラカードの[セドナ]と相性抜群だ!



おとめろぶ

今回は『LoVⅢ』初となる公式全国大会「OVER the LORD」についておとめろぶの二人が振り返る。いつになく真剣にLoVについて語るも最後はやっぱり何となく脱線してしまう……

部員紹介

TORI



イラスト担当部員。OVER the LORDはチケットが当選せず、なくなく家のモニターで見ることになった。

のどぐろ



OVER the LORDはチケットに当選しなかったが友人の厚意により参加できることになった。

OVER the LORDを振り返ってみて

TORI　今回はOVER the LORDがテーマです。

のどぐろ　すごく楽しめたと同時に、いろいろと感じたものがあったなあ。すごいプレイヤーが集っていて、個人技を見ているだけで楽しいし、勝ちたがりチームのYOMI君が見せたファインプレイもよかった。

TORI　あれはすごかったですね。逆サイドから流れてきた[ラドン]をしっかり見ていて、それを[ゼロ]が捕まえたんですよね。

のどぐろ　上位プレイヤー同士が絡み合うというか、科学反応を起こしてスーパープレイを起こすというのは大会ならではだと思う。

TORI　一つひとつのプレイがすごくて、全部見ていたかったけど、その中で見れるのが一視点だけだったのが悔やまれますよね。惜しいというか、もっと見てみたかったです。

のどぐろ　確かに！　今回の付録のDVDで大会の視点とは別視点が見れるから、気になった人はぜひ見てほしいです。

TORI　宣伝ですね（笑）。ほかには今大会の見どころはどこでしたか。

のどぐろ　ガチだけじゃなくて、個性を生かしたチームが勝ち上がったなと思ったかなー。「DATZ」と「超絶最強アスパラ軍団」との対戦は見応えがあった。よくあそこまでキレキレの動きができたなと。

TORI　全凸[ギガス]と[オーディン]でしたね。今大会でもギガスはかなり注目というか警戒されていたカードの一枚だったと思います。

のどぐろ　もっとガチガチのデッキばっかりになっちゃうのかなって思っていたんだけど、思っていた以上に個性が出ていたなって感じました。

TORI　とにかく『LoVⅢ』ってこんなにすごいことができるんだって思わせてくれる試合ばっかりで、まさに全国一位の座を決めるのに相応しい名試合のオンパレードって感じでしたね。

のどぐろ　あと、これは私だけの感想かもしれないけど、今回の大会はこれまでにないくらいに会場全体に一体感があったと思うんだよね。

TORI　と、いいますと？

のどぐろ　例えば、試合開始の「ゲットレディ、スタート！」って掛け声。こう言ってはなんだけど、普通だと手を上げて声を出すって恥ずかしいから遠慮しちゃうような気がしたけど、それをみんながやっていて。



TORI　わたしもPCのモニターの前でやりましたよ！

のどぐろ　もう風習というか、「お、いつものスタートの合図か、みんなやろうぜ」的な感じで、言って見ればみんな率先してイベントを楽しんでた。

TORI　なるほど。

のどぐろ　あとは競技としての発展性も感じさせられたな。チームとしての連携をどこまで高められるのかというのを追究できないのかなって。

TORI　いろいろと考えさせられますね。ちなみにですが、今回はなぜ[ギガス]の画像とカード絵が？

のどぐろ　いや、活躍してたから何となく……。

今大会で活躍していた『ギガス』の歴代シリーズ



人獣

人獣ならではの速度上昇を伴うアビリティ、またマナにまつわるアビリティにも目新しいものが多数追加されている。もちろん新システムのトランスを持つ使い魔にも要注目だ!

トランス使い魔



人獣のトランス持ちの使い魔は、[クロノス]、[アンフィスバエナ]、[トリスタン]、[ドロシー]、[ニルス]の五体。コスト帯は10～60といった分布で、アタッカーとディフェンダーがバランスよくそろう。メインとなるであろう高コストの二体はどちらもアルカナストーンに関連するアビリティだ。一方、コスト30の[トリスタン]が持つ《タワーアップW》はマナタワーに関連するアビリティとなっている。この二つを組み合わせれば戦場のどこにいてもアビリティを発動する組み合わせが望めそうだ。低コストの二人はドロシーが《スピードアップ》で、ニルスが《HPマックスアップ》と、シンプルにステータスを上昇させる能力を持つ。

ピックアップ

リヴァイ



召喚時からATKが100あり、そのまま敵マナタワーに荒らしに行ける。超覚醒時の《人類最強の兵士》はダッシュアタックに必要な移動距離と速度が下がり、ダッシュアタックの移動距離、速度が上がる。さらに固定ダメージを上乗せする強力なアビリティだ。マナタワー妨害では敵の死角から鋭い一撃を仕掛けられる上に、脱出も速く、まさに立体機動装置をフルに使ったリヴァイそのものの動きだ。



《人類最強の兵士》は純粋なダメージアップに加え、移動手段としても優秀なアビリティだ。ただしスペックが上昇しないので、単純なぶつかり合いでは力負けしてしまうので注意しよう。

オキュペテ



人獣に加わった新たなコスト10のマナ吸収要員。さらにアビリティの《タイムマナヘイスト》によってタイムマナの入手速度が速くなる。開幕から召喚し、タワー制圧中にも《タイムマナヘイスト》を発動させることで、出だしが早くなる。戦場に出ていれば効果を発揮してくれるので、常にマナを吸収していないと効果を発揮できない《マナヘイスト》よりも使いやすい。マナバトルがうまくできずにマナがたまらないという人はこちらに切り替えてみてもいいかもしれないぞ。

源義経



人獣では数少ないコスト30のディフェンダーの登場だ。《タイムマナスロウ》はタイムマナの入手が遅くなるデメリット系のアビリティ。両方発動するとタイムマナ入手速度がおおよそ60カウント延長される。しかし、それを乗り越えて超覚醒できれば《Wアップ》によってATKとDEFが60ずつ上がる。コスト30にして、ATK180、DEF160という破格のスペックとなるぞ。低コストの3ジョブじゃんけんデッキ要員として使ってみるといいだろう。

ミミララ・レイア



コスト60の高コストディフェンダー。《サクリスピードW》はATKとDEFが50上がり、移動速度が下がるというアビリティ。超覚醒するとATK240、DEF220になり、同コスト帯ではトップクラスのスペックを誇る。ただし、移動速度が低下しているので、部隊から取り残されるようなら[パーシヴァル]の「聖杯の詩」や〔クイックドライブ〕などで補助しておくといいだろう。他種族と混ぜた運用もオススメだ。



アビリティの発動条件が自身で完結しているため、幅広い組み合わせに期待が持てる。[ママリリ]のお母さんでもあるのだが、二体をそろえたファミリーデッキを考えてみるのも面白い。

リータ・パティス



序盤では敵マナタワー荒らし、終盤では固定ダメージ要員として活躍できるコスト30のアタッカーの使い魔。《ハイスマッシュ》はスマッシュの固定ダメージを30上乗せするアビリティだ。《クイックスマッシュ》はダッシュアタック後、硬直することなくすぐ動けるようになるアビリティ。攻撃後、即座に離脱できるので相手ディフェンダーに捕まりにくくなる。一方的に攻撃しつつ敵のディフェンダーを釣る動きができれば味方の荒らしも効果を発揮しやすくなるぞ。

表の効果内容 「トランス」の効果説明
※1超覚醒時、範囲内にいる最も近くのトランスを持つ自使い魔1体に憑依し、自身のアビリティを付与、さらに攻撃力と防御力を上げる。ただし、同じ使い魔には1体しか憑依できない。
※2召喚時、範囲内にいる最も近くのトランスを持つ自使い魔1体に憑依し、自身のアビリティを付与、さらに攻撃力と防御力を上げる。ただし、同じ使い魔には1体しか憑依できない。

Ver.3.2使い魔データリスト

R	使い魔名称	タイプ	ジョブ	co	HP	ATK	DEF	アビリティ（召喚）	アビリティ名（覚醒）	アビリティ名（超覚醒）	アーツ名	効果内容	アーツco
UR	パーシヴァル	<英雄>	アタッカー	10	300	10	10	―	―	―	聖杯の詩	範囲内にいる自身と同じ種族の自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット１体の移動速度を一定時間上げる。	20
UR	アカズキン	<純真者>	ディフェンダー	70	600	80	65	タイムマナヘイスト	タイムマナヘイスト	マナアップW	―	―	―
UR	柳生十兵衛	<帝剣>	アタッカー	60	550	70	70	―	―	マナメルトW	―	―	―
SR	ソエル	<狂戦士>	アタッカー	40	450	100	80	―	スロウヒール	スロウヒール	―	―	―
SR	ベオウルフ	<帝剣>	ディフェンダー	50	500	80	80	―	―	スピードアップ	―	―	―
SR	ミミララ・レイア	<純真者>	ディフェンダー	60	550	90	70	―	―	サクリスピードW	―	―	―
SR	源義経	<狂戦士>	ディフェンダー	30	400	40	20	タイムマナスロウ	タイムマナスロウ	Wアップ	―	―	―
ST	頂点捕食者、ガラク	<超元者>	アタッカー	70	600	110	80	アンデッドアップD	アンデッドアップD	残忍な捕食	―	―	―
ST	リヴァイ	<断罪者>	アタッカー	50	500	100	70	―	―	人類最強の兵士	―	―	―
R	ドロシー	<先導者>	アタッカー	20	350	20	20	―	―	スピードアップ	トランス	※1	20
R	ビリー・ザ・キッド	<狂戦士>	マジシャン	10	300	5	5	ウィークネスアタック	―	―	―	―	―
R	ロビン・フッド	<先導者>	アタッカー	20	350	10	20	―	―	ワイドアタック	―	―	―
R	白虎	<聖魔>	アタッカー	30	400	25	30	モノサモンマナ	―	―	―	―	―
R	フォルコン	<超魔>	ディフェンダー	50	500	80	80	―	タイプアップW	タイプアップW	―	―	―
C	ロッシュ	<精霊獣>	ディフェンダー	10	300	25	35	―	―	―	―	―	―
C	アルフォス	<守護者>	ディフェンダー	20	350	10	10	マナマックスアップ	ＤＥＦアップ	ＤＥＦアップ	―	―	―
C	フェンリル	<聖魔>	アタッカー	50	500	20	130	―	―	マナアップＡ	―	―	―
C	ラドン	<超魔>	アタッカー	60	550	80	60	―	―	タイプブースト	―	―	―
C	ルールー	<精霊獣>	ディフェンダー	10	300	5	5	マナヘイスト	―	―	―	―	―
C	ヴォーパルバニー	<狂戦士>	アタッカー	10	300	5	5	トライブサポートD	―	―	―	―	―
C	アガムンド	<妖精>	ディフェンダー	10	300	5	5	トライブサポートD	―	―	―	―	―
C	ジキル	<魔械人>	ディフェンダー	60	550	100	70	―	―	フレンドアップD	魔療術式　11号	【フィールド】範囲内にいる自ユニット全ての移動速度を上げる。	30
C	ニルス	<妖精>	ディフェンダー	10	300	5	10	ＨＰマックスアップ	―	―	トランス	※2	20
C	オキュペテ	<純真者>	アタッカー	10	300	5	10	タイムマナヘイスト	―	―	―	―	―
C	獏	<怪異>	アタッカー	10	300	10	5	エースサポートＡ	―	―	―	―	―
C	トリスタン	<聖戦士>	ディフェンダー	30	400	10	20	―	―	タワーアップW	トランス	※1	20
C	アンフィスバエナ	<凶獣>	アタッカー	50	500	70	60	―	―	ストーンアップW	トランス	※1	20
C	ワング	<狂戦士>	アタッカー	40	450	60	40	―	―	エヴォルメルトW	―	―	―
C	クロノス	<大神>	ディフェンダー	60	550	90	80	―	―	ブレイクアップD	トランス	※2	20
C	リータ・パティス	<暗技>	アタッカー	30	400	30	50	―	ハイスマッシュ	クイックスマッシュ	―	―	―
ST	サボテンダー	<妖精>	アタッカー	20	350	20	20	―	―	にげる	―	―	―
ST	美獣イザベラ	<魔人>	アタッカー	50	500	80	60	―	―	アローンアップW	ラミアンナーガ	範囲内にいる敵ユニット全てにダメージを与える。	30
ST	ラムザ	<先導者>	アタッカー	30	400	50	50	―	―	―	さけぶ	自身の攻撃力・防御力・移動速度が上がる。	30
ST	ソル＝バッドガイ	<狂戦士>	アタッカー	60	550	70	100	―	―	アローンアップＡ	ドラゴンインストール	自身の攻撃力と移動速度が上がり、一定時間後に攻撃力・防御力・移動速度が下がる。この効果はゲートへ帰還またはマナタワーへ駐留するまで持続する。	30
ST	博麗霊夢	<退魔者>	マジシャン	10	300	5	10	―	―	―	博麗大結界	【フィールド】範囲内にいる自身と同じ種族の自ユニット全ての防御力を上げ、さらにＨＰを徐々に回復する。	30
ST	ノエル	<七英雄>	アタッカー	70	600	100	90	―	―	ピンチアップＡ	月影	自身の攻撃が、一定時間攻撃範囲内にいる敵ユニット全てに当たるようになる。	30
ST	ロックブーケ	<七英雄>	アタッカー	30	400	30	50	―	―	テンプテーション	―	―	―

サンプル1「人類最強の男デッキ」

人獣が得意なアタッカー、ディフェンダーの２トップデッキ。序盤は［ドロシー］で敵マナタワーを荒らしに行く。《スピードアップ》が発動しているので、敵のマナタワー周辺を徘徊して、マナ吸収をしている使い魔の背後を狙うようなイメージで運用するといいだろう。その時に、ロードの荒らしを同時に仕掛けると効果的だ。その後は敵と味方に合わせて［リヴァイ］か［クロノス］を選択しよう。パーティー完成後は［クロノス］に［ドロシー］をトランスさせる。これにより《スピードアップ》を持った高コストディフェンダーが完成する。中盤以降は余裕があれば　敵アルカナストーンを破壊し、［クロノス］のスペックアップを狙おう。部隊が完成した後は〔クイックドライブ〕を使って部隊全体で戦場を動き回ろう。





種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
人獣		クロノス	60	550	90	80	―	―	ブレイクアップD	トランス	20
人獣		リヴァイ	50	500	100	70	―	―	人類最強の兵士	―	―
人獣		白虎	30	400	25	30	モノサモンマナ	―	―	―	―
人獣		ドロシー	20	350	20	20	―	―	スピードアップ	トランス	20
人獣		アガムンド	10	300	5	5	トライブサポートD	―	―	―	―
人獣		オキュペテ	10	300	5	10	タイムマナヘイスト	―	―	―	―
人獣		ロッシュ	10	300	25	35	―	―	―	―	―
人獣		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		クイックドライブ		

サンプル2「人獣不死ガラクデッキ」



［頂点捕食者、ガラク］をメインとした不死との混色デッキがこちら。［頂点捕食者、ガラク］の弱点を補うためにマジシャンの［キュベレー］を採用した。序盤は［ペルセポネ］で敵マナタワーを死滅するまで荒らし続ける。死滅後は《デッドマナ》で獲得したマナを利用して［頂点捕食者、ガラク］か［キュベレー］を召喚。［頂点捕食者、ガラク］は召喚時ATK110、DEF110なのでそのまま敵マナタワーへ荒らしに行ける。デッキ完成後の戦闘におけるポイントとして、［ビリー・ザ・キッド］で攻撃するのを忘れないようにしたい。アルティメットスペルは［クイックドライブ］を採用したが、［頂点捕食者、ガラク］の《残忍な捕食》での継続戦闘が狙えるのなら〔パワーライズ〕にして火力を上げてもいいぞ。

種族	ジョブ	名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
人獣		頂点捕食者、ガラク	70	600	110	80	アンデッドアップD	アンデッドアップD	残忍な捕食	―	―
不死		キュベレー	50	500	90	70	―	―	トリプルウィーク	―	―
不死		ペルセポネ	20	350	10	10	―	デッドマナ	デッドマナ	―	―
人獣		オキュペテ	10	300	5	10	タイムマナヘイスト	―	―	―	―
人獣		ビリー・ザ・キッド	10	300	5	5	ウィークネスアタック	―	―	―	―
不死		ナイトメア	10	300	30	30	―	―	―	―	―
人獣		ルールー	10	300	5	5	マナヘイスト	―	―	―	―
人獣		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		クイックドライブ		

神族

前バージョンから引き継いだ使い魔も含め、今回も使いやすく優秀なディフェンダーが多数そろい、アタッカーも充実している神族。基本を学ぶ上ではもってこいの種族だ。

トランス使い魔



神族は全種族中唯一コスト50のトランス要員を二体抱える種族だ。［セルディッド］による《エヴォルカット》もあり、超覚醒までに必要マナが抑えられるので、トランスに使用するマナを捻出しやすい。必要マナがそこまで負担にならず、終盤でも戦えるだけの力を持つコスト50の使い魔の存在は大きい。また、トランスする側の使い魔も、ディフェンダーと相性のいいものやHP回復の効果を持つものなど、守りに長けた神族らしい使い魔がそろっている。特に、［アヌビス］は《スロウブースト》により、スロウアタックの速度低下効果がコスト90のディフェンダー並みにアップするぞ。

ピックアップ

フレイヤ



トランスの能力を持つ使い魔の中で、唯一のコスト50のディフェンダー。超覚醒時のスペックはATK180、DEF170でタワー戦は十分にこなしてくれるだろう。最終戦線においては、やや物足りないと感じるかもしれないが、そこはトランスと《キルアップD》によるDEFの上昇を狙い、スペックを底上げしていきたい。［アヌビス］、［マキリ］などがアビリティの相性がいいのでオススメだ。



ただトランスするだけでも、基本スペックが30上昇し、ATK210、DEF200となる。コスト50の使い魔としてはかなりの強さだ。

ウリエル



召喚時でATKが100、DEFが90と高い数値を誇るコスト60のディフェンダー。タワー戦はもちろん終盤まで幅広く活躍してくれるぞ。超覚醒時のアビリティ《サクリスタイルD》はガーディアンスタイルになれないというデメリットがあるが、DEFが240まで上昇する。そのデメリットを解消するため、［ウリエル］を狙う敵使い魔をフリッカーで弾き飛ばせるアタッカーと組ませたいところ。

グリンダ



召喚、覚醒時に《スピードアップ》が発動するため、コスト90のスロウアタックを駆使すれば逃さず敵を捕まえられる。特に敵ディフェンダーに対しては一方的に追い付いて攻撃できるぞ。さらに、《ガードアップS》はガーディアンスタイル時に移動速度が上がり、速度低下効果を帳消しにしてくれる。これにより、敵を追いやすく、ピンチには撤退しやすくなっているのだ。

漆黒の断罪者 ツバキ



超覚醒時にATKなどの上昇は無いが、《スレイヴァートランザム》というアビリティが発動する。このアビリティは、自身が攻撃した後に、二回のアタッカー属性の追加攻撃をする。ATK120相当の追加攻撃で固定されており、〔パワーライズ〕やフリッカースタイルによるATKの増減効果を反映しない。そのため追加攻撃は低く感じるかもしれないが、合計三回攻撃を行なうとなれば、それぞれの最低保障ダメージが必ずヒットするのがポイント。マジシャンに対しては、かなりのダメージを与えられるぞ。

アフロディーテ



コスト20のアタッカーで、序盤戦で力を発揮する。超覚醒して敵マナタワーに攻め込めば、《クリティカルガード》により、低コストディフェンダーからのダメージもほとんどが最低保証値の5となるだろう。

そして、覚醒時のアビリティである《エネオブジェリジェネ》によって、減少したHPを回復できるため、敵マナタワーに長く居座り長時間の荒らしを持続できるのが最大の強み。相手にディフェンダーでの対処を強制させて、こちらもそれに対応していく流れに持っていきたい。

イザナギ



コスト80の高コストアタッカーであり、超覚醒させれば、《サクリヒールW》の効果でATK280、DEF260というコストに見合った強さになる。《サクリヒールW》でタワーの駐留とゲートへの帰還時に、HPが回復しなくなるという大きなデメリットも付加されるので、その解消手段を用意したい。自身のアーツはHPを全回復するが、ATKとDEFが30下がるデメリットがある。〔リザレクション〕を使わずに超覚醒できるのならば、〔キュアオール〕での回復も選択肢として入れておこう。

LoV Labo age 感想 神族は種族の特徴通り、高コストディフェンダーの層がまた一つ厚くなった。そして何よりイラストがみんなカワイイ！ まずは一通り触ってみてほしい！ また、ディフェンダーもさることながら、アタッカーにも多数優秀な使い魔が登場している。特にトランス持ちの［ハクタク］はアビリティ発動時のスペックはATK、DEFともに270となるので要注目！

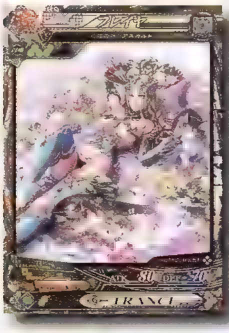
Ver.3.2使い魔データリスト

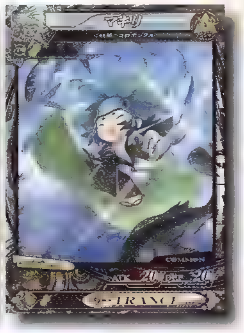
R	使い魔名称	タイプ	ジョブ	co	HP	ATK	DEF	アビリティ（召喚）	アビリティ名（覚醒）	アビリティ名（超覚醒）	アーツ名	効果内容	アーツco
UR	イザナギ	<大神>	アタッカー	80	650	100	80	ー	ー	サクリヒールW	開闢の和魂	自身のＨＰが回復する。ただし、自身の攻撃力と防御力が下がる。	30
UR	アストレイア	<聖戦士>	アタッカー	20	350	30	30	ー	ー	ー	正義の天秤	範囲内にいる自身と同じ種族の自ユニットのうち、最も攻撃力が高い自ユニット１体の、最大ＨＰと防御力を一定時間上げ、さらにＨＰを回復する。	30
UR	ラグナロク	<超魔>	ディフェンダー	90	700	85	160	リジェネ	リジェネ	ストーンアップＡ	ー	ー	ー
ST	漆黒の断罪者　ツバキ	<審判者>	アタッカー	40	450	70	60	ー	ー	スレイヴァートランザム	ー	ー	ー
ST	タマ	<夢幻精>	アタッカー	60	550	70	100	ー	ー	グロストライブアップA	ホワイト・ホープ	召喚コストが一定以下の、戦場に出ていない自ユニット全てを、自身の周囲に召喚する。このアーツは、自身が超覚醒していないと使用することができない。	20
SR	イージス	<大戦士>	ディフェンダー	50	500	90	70	ー	リジェネ	ガードブースト	ー	ー	ー
SR	オーディン	<大神>	アタッカー	50	500	90	60	スピードアップ	スピードアップ	キルアップＤ	ー	ー	ー
SR	アテナ	<聖戦士>	アタッカー	40	450	80	30	ー	モノアップA	ＤＥＦリンク	ー	ー	ー
SR	ミカエル	<大天霊>	アタッカー	70	600	120	80	リジェネ	リジェネ	ダイイングアップＤ	ー	ー	ー
SR	アフロディーテ	<慈愛神>	アタッカー	20	350	20	20	ー	エネオブジェリジェネ	クリティカルガード	ー	ー	ー
SR	フレイヤ	<慈愛神>	ディフェンダー	50	500	80	70	ー	ー	キルアップＤ	トランス	※1	20
R	マステマ	<聖戦士>	ディフェンダー	10	300	5	10	ロードサポートA	ー	ー	ー	ー	ー
R	ウリエル	<大天霊>	ディフェンダー	60	550	100	90	ー	ー	サクリスタイルＤ	ー	ー	ー
R	グリンダ	<純真者>	ディフェンダー	90	700	110	130	スピードアップ	スピードアップ	ガードアップS	ー	ー	ー
C	セルディッド	<妖精>	ディフェンダー	10	300	5	5	エヴォルカット	ー	ー	ー	ー	ー
C	キュオ	<大戦士>	ディフェンダー	20	350	20	40	ー	ー	ー	天使の福音	【フィールド】戦場にいる全ての自ユニットのＨＰを徐々に回復する。ただし、自身の移動速度が下がり、ゲートへの帰還とマナタワーへの駐留ができなくなる。	40
C	グリンブルスティ	<精霊獣>	ディフェンダー	10	300	20	40	ー	ー	ー	ー	ー	ー
C	ヘラ	<狂戦士>	アタッカー	20	350	20	30	ー	エヴォルマナ	トライブサポートＤ	ー	ー	ー
C	ミネルバ	<舞神>	アタッカー	10	300	5	5	トライブサポートD	ー	ー	ー	ー	ー
C	ポロス	<純真者>	ディフェンダー	10	300	5	5	トライブサポートD	ー	ー	ー	ー	ー
C	摩利支天	<守護者>	アタッカー	10	300	10	10	タワーヒールブースト	ー	ー	ー	ー	ー
C	ケルビム	<聖魔>	ディフェンダー	50	500	50	90	ー	スロウブースト	タワーアップＡ	ー	ー	ー
C	ヤニワニ	<妖精>	アタッカー	10	300	5	10	トランスヒール	ー	ー	トランス	※2	20
C	ハクタク	<聖魔>	アタッカー	50	500	70	70	ー	ー	ダイイングアップW	トランス	※1	20
C	ブリュンヒルデ	<純真者>	ディフェンダー	30	400	30	60	ー	ー	リジェネ	トランス	※1	20
C	オオクニヌシ	<大神>	アタッカー	50	500	60	80	ー	ー	ヘビーボディＡ	ー	ー	ー
C	ジズ	<聖魔>	ディフェンダー	20	350	20	20	ー	ー	ダメージカット	ー	ー	ー
C	アヌビス	<黒冥神>	ディフェンダー	10	300	5	10	スロウブースト	ー	ー	トランス	※2	20
C	エリス	<狂言者>	アタッカー	10	300	5	10	ハイエヴォルカット	ー	ー	ー	ー	ー
C	愛染明王	<慈愛神>	アタッカー	10	300	10	5	エースサポートD	ー	ー	ー	ー	ー
ST	オメガ	<守護者>	ディフェンダー	60	550	60	80	ー	ー	タワーアップW	波動砲	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体と、その周囲の敵ユニット全てにダメージを与える。さらに、一定時間ＨＰを徐々に減らす。	50
ST	サルーイン	<邪神>	アタッカー	60	550	80	90	ー	ー	サルーインソード	ー	ー	
ST	アグリアス	<聖戦士>	ディフェンダー	40	450	70	40	ー	ー	エネタワーアップＤ	不動無明剣	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体と、その周囲の敵ユニット全てにダメージを与える。さらに、一定時間移動をできなくする。	40
ST	インデックス	<異能者>	ディフェンダー	20	350	20	30	スペルインターセプト	ー	ー	ー	ー	
ST	レナス	<先導者>	アタッカー	30	400	50	30	ー	ー	ニーベルンヴァレスティ	ー	ー	
ST	ワグナス	<七英雄>	ディフェンダー	70	600	90	110	ー	ー	サイコバインド	ー	ー	
ST	ロックブーケ	<七英雄>	アタッカー	30	400	30	50	ー	ー	テンプテーション	ー	ー	ー

サンプル1「ロングレンジアタックデッキ」

メインの使い魔が、すべて長射程からの攻撃可能というコンセプトデッキ。最終的な目的は、主力をすべて超覚醒させ、さらに［フレイヤ］に［マキリ］をトランスさせた状態にある。

序盤は、荒らしと防衛の両方に対応できる［レナス］を召喚し超覚醒までつなげる。相手がディフェンダーを召喚させて対応しようとしてきたら、完成の速さと遠距離攻撃を駆使して、敵タワーを荒らして、［シェラハ］の召喚につなげたい。ただし、［シェラハ］の召喚、覚醒時のスペックは低コストと同等なので、不安を感じるようなら［フレイヤ］につなげよう。





部隊が完成した後の戦闘方法だが、［レナス］と［フレイヤ］がまずは先頭に立ち、遠距離からスマッシュと固定ダメージを加える。敵から攻撃が届かない距離を保ち、後方から［シェラハ］のシュータースタイルで援護射撃を放つ。移動速度を止めて、遠距離から一方的に攻撃するのだ。

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ 召喚	アビリティ 覚醒	アビリティ 超覚醒	アーツ名	アーツ CO
海種		シェラハ	50	500	105	75	光のダイヤモンド	光のダイヤモンド	封印解放	―	―
神族		フレイヤ	50	500	80	70	―	―	キルアップD	トランス	20
神族		レナス	30	400	50	30	―	―	ニーベルンヴァレスティ	―	―
海種		マキリ	20	350	20	20	レンジアップ	―	―	トランス	20
神族		セルディッド	10	300	5	5	エヴォルカット	―	―	―	―
神族		グリンブルスティ	10	300	20	40	―	―	―	―	―
海種		キマ	10	300	5	5	コストカット	―	―	―	―
神族		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		パワーライズ		

サンプル2「サクリスタイルデッキ」

超覚醒時にDEFが上昇する［ウリエル］と、そのDEFと自身のDEFをリンクできる［アテナ］の二枚で編成されたデッキ。［ウリエル］を［エリス］の効果で超覚醒コストを低減させてデッキの完成を早めたい。開幕はロードで敵のマナタワーを妨害しつつ［ヘラ］を召喚し、妨害に向かわせる。敵がそれに合わせて召喚した使い魔がアタッカーかディフェンダーだった場合、［ウリエル］を召喚しよう。それを嫌がり、強引にマジシャンを召喚してきたら、対抗して［アテナ］を召喚しよう。そして、［ウリエル］を超覚醒させ、敵マナタワーにマジシャン、





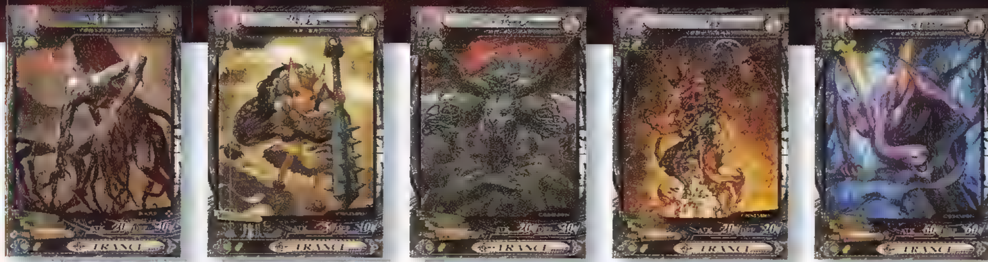
もしくはスペックで負けているディフェンダーが居なかったら、そのまま攻め込みたい。《トライブサポートD》の効果でDEF260となるので、そうそう死滅はしないだろう。なお、デッキの完成が早い代わりに、火力はやや低め。終盤のぶつかり合いでは〔パワーライズ〕を使おう。

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ 召喚	アビリティ 覚醒	アビリティ 超覚醒	アーツ名	アーツ CO
神族		ウリエル	60	550	100	90	―	―	サクリスタイルD	―	
神族		アテナ	40	450	80	30	―	モノアップA	DEFリンク	―	
神族		ヘラ	20	350	20	30		エヴォルマナ	トライブサポートD	―	―
神族		セルディッド	10	300	5	5	エヴォルカット	―	―	―	―
神族		グリンブルスティ	10	300	20	40	―	―	―	―	―
神族		ミネルバ	10	300	5	5	トライブサポートD	―	―	―	―
神族		エリス	10	300	5	10	ハイエヴォルカット	―	―	―	―
神族		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		パワーライズ		

魔種

過去作の人気使い魔の復活に始まり、二つのビッグタイトルからのゲスト使い魔や新たに登場した使い魔の参戦により今まで以上に攻撃性が上がっているぞ!

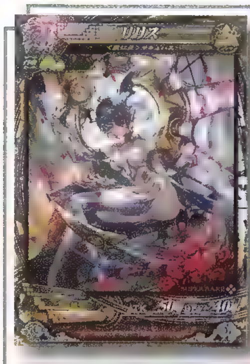
トランス使い魔



魔種のトランス使い魔はこの五体。[スルト]を除く四体が、一定の条件下でスペックが上昇するアビリティを所持しているぞ。また、[天邪鬼]を除く四体は超覚醒時のみトランスできる。最も召喚コストが高い使い魔で[ジャバウォック]のコスト50。[スルト]、[テュポーン]、[ハスター]は召喚コストが20、30と少ないので、序盤は荒らしとして働き、中盤から後半に掛けてはメインとなるトランス持ちの使い魔に憑依してサポート役として働いてくれる。中でも召喚コスト10の[天邪鬼]は召喚状態でもトランスできるので、通常はマナ吸収要員として組み込み、緊急で敵を排除したい事態が訪れた場合には《トランスブーストW》で瞬間的にスペックを上昇してくれる。

ピックアップ

リリス



魔種の新たなデッキの代表型は、魔種らしい速攻型のタイプデッキだ。タイプ名は〈魔紅星〉で過去作からの復活となる[リリス]、[チルル]、そして新規使い魔の[ルティア]の三体の使い魔から構成される。コスト20のアタッカー二体とコスト40のマジシャンという、魔種版の〈運命神〉デッキともいえる。[リリス]の完成型におけるスペックはATK230、DEF210となり、移動速度がアタッカーとほぼ同じとなるぞ。



コスト20のアタッカー二人のスペックは共にATK20、DEF20。超覚醒時に《タイプサポートW》を持つがシナジーが生まれるのは、二体が超覚醒してから。そこまではなんとか死滅しないように粘りたい。

エレン・イェーガー



『進撃の巨人』の主人公「エレン・イェーガー」(以下、[エレン])がゲスト使い魔として『LoV Ⅲ』に参戦だ。《運命の枷》によって超覚醒のコストが90となるというデメリットを乗り越えて超覚醒すれば、原作さながらの巨人へと変貌を遂げる! HP700、ATK220、DEF200と大幅に上昇し、コスト70相当のスペックに、さらに敵ユニットによるフリッカーを無効化し、自身のフリッカー効果を高める能力は戦場の壁をぶち破る突破口となってくれるはずだ。



超覚醒すればコスト30にして、そのスペックはコスト70相当。スペックの変化もだが、見た目の変化にも注目してほしい。

アシュトン



『スターオーシャン セカンド エヴォリューション』からのゲスト使い魔[アシュトン]。《グロスドライブアップW》は、効果範囲内にいる使い魔一体につきATKとDEFが10ずつ上昇するアビリティだ。アーツの「ドラゴンブレス」は対象の敵ユニットに100の固定ダメージを与え、追加で100ダメージ分のHPを徐々に減少させ、合計で200ダメージを与える。アビリティを生かすなら魔種単デッキがいいが、アーツ要員としてなら、魔種+αのデッキに投入しても、活躍してくれる一枚だ。



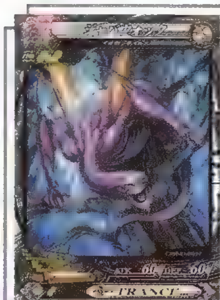
周囲に同種族がいることが条件となるため、アビリティを生かすには全凸が理想的だ。DEFの数値も高いのがいい所。

キング・ソロモン



魔種の新UR[キング・ソロモン]。魔種初となるコスト90の超大型使い魔だ。ユニットの死滅が引き金となる二つのアビリティを使いこなせるかが運用のカギを握る。覚醒時の《テンションダウンW》は自ユニットが死滅するたびに自身のATK、DEFが10減少し、超覚醒時の《キルアップW》は、自身が敵ユニットを撃破する度に自身のATK、DEFが10上昇する。変化値の上限、下限は共に無いぞ!

ジャバウォック



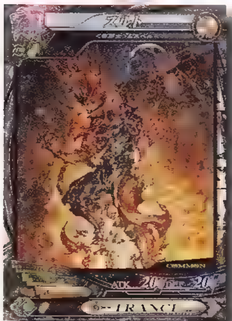
魔種の高コストトランス使い魔。主に憑依するよりもされる側の使い魔だ。《アローンアップW》を生かすには単独行動が必要となるため、単体で複数ユニットを相手できるようなスペックが必要になる。中でも[ハスター]の持つ、《モノアップW》とは相性がよく、発動時はATK280、DEF280のスーパースペックとなる。さらに[ベイルガン]の「スピリットフレイム」をかければATKが300になるぞ。

LoV Labo 凡 今回の使い魔でやっぱり目を引くのは『進撃の巨人』から登場の[エレン・イェーガー]。[illegible]

Ver.3.2使い魔データリスト

R	使い魔名称	タイプ	ジョブ	co	HP	ATK	DEF	アビリティ（召喚）	アビリティ名(覚醒)	アビリティ名(超覚醒)	アーツ名	効果内容	アーツco
UR	キング・ソロモン	<霊王>	アタッカー	90	700	100	100	—	テンションダウンW	キルアップW	—	—	
UR	タルタロス	<黒冥神>	アタッカー	70	600	70	120	—	—	キルバーストA	—	—	—
SR	バハムート	<超魔>	アタッカー	70	600	100	90	スピードアップ	スピードアップ	キルアップA	—	—	—
SR	ハートの女王	<霊王>	マジシャン	40	450	80	60	—	—	リターンウィーク	—	—	—
SR	リリス	<魔紅星>	マジシャン	40	450	50	40	—	—	タイプアップT	—	—	—
SR	バフォメット	<大闇酷>	マジシャン	40	450	40	80	—	—	アタックバーストA	—	—	—
ST	エレン・イェーガー	<先導者>	アタッカー	30	400	50	30	—	運命の枷	人類の希望	—	—	—
ST	アシュトン	<紋章剣>	アタッカー	40	450	50	50	—	—	グロストライブアップW	ドラゴンブレス	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体にダメージを与える。さらに、一定時間ＨＰを徐々に減らす。	30
R	レッドクィーン	<大逆者>	アタッカー	50	500	70	100	—	—	サクリスタイルA	—	—	—
R	ハスター	<邪神>	マジシャン	30	400	20	30	—	—	モノアップW	トランス	※1	20
C	天邪鬼	<怪異>	アタッカー	10	300	5	10	トランスブーストW	—	—	トランス	※2	20
C	ベイルガン	<蛮闘士>	アタッカー	10	300	10	10	—	—	—	スピリットフレイム	範囲内にいる自身と同じ種族の自ユニットのうち、最も攻撃力が高いユニット１体の攻撃力と移動速度を一定時間上げる。ただし、自身は死滅する。	20
C	テュポーン	<凶獣>	アタッカー	30	400	20	30	—	—	エネオブジェアップW	トランス	※1	20
C	スルト	<蛮闘士>	アタッカー	20	350	20	20	—	—	リターンウィーク	トランス	※2	20
C	チルル	<魔紅星>	アタッカー	20	350	20	20	—	—	タイプサポートW	—	—	—
C	フィオ	<大逆者>	マジシャン	10	300	5	10	ジョブサポートA	—	—			—
C	ジャバウォック	<凶獣>	アタッカー	50	500	60	60	—	—	アローンアップW	トランス	※1	20
C	アレイスター	<大戦士>	マジシャン	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—	—
C	パンドラ	<狂言者>	アタッカー	30	400	40	30	—	—	エネタワーアップD	—	—	—
C	ギガス	<純真者>	アタッカー	40	450	50	70	—	タワーアタック	マイタワーズアップA	—	—	—
C	グレイグル	<狂戦士>	マジシャン	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—	—
C	ハイド	<魔械人>	マジシャン	40	450	50	60	—	—	フレンドアップA	—	—	—
C	ミリア	<闇ノ者>	アタッカー	10	300	5	5	モノサモンマナ	—	—	—	—	—
C	ビルヒーゲル	<凶禍>	アタッカー	30	400	80	40	—	—	—	—	—	—
C	かまいたち	<怪異>	アタッカー	10	300	10	10	タワーアタック	—	—	—	—	—
C	ソドム	<闇ノ者>	アタッカー	10	300	10	10	タワーアタック	—	—	—	—	—
C	メデューサ	<魔人>	マジシャン	10	300	15	5	タワーアタック	—	—	—	—	—
C	レッドライダー	<魔人>	アタッカー	20	350	25	15	—	—	スピードアップ	—	—	—
C	ターラカ	<英雄>	アタッカー	10	300	20	20	—	—	—	—	—	—
C	ルティア	<魔紅星>	アタッカー	20	350	20	20	—	—	タイプサポートW	—	—	—
ST	紅蓮の魔導師	<魔人>	マジシャン	50	500	60	90	—	—	魂の代償	—	—	—
ST	ボム	<妖精>	アタッカー	10	300	10	10	じばく	—	—	—	—	—
ST	ミリア＝レイジ	<暗技>	アタッカー	40	450	70	50	—	—	クローミングローズ	—	—	—
ST	紅蓮型ニムエ	<魔人>	マジシャン	20	350	10	20	—	—	術祝／百萬乃王	—	—	—
ST	ダンターグ	<七英雄>	アタッカー	60	550	90	80	—	—	ぶちかまし	—	—	—

サンプル 1 「トランス速攻型デッキ」





通常コスト20使い魔が最速で敵タワーに荒らしに行くと、スペックの低い覚醒状態のため、あまり荒らせないが、[天邪鬼]がトランスをすれば超覚醒と同じスペックになるので、有効な荒らしとなる。トランスを使った新たな荒らし戦術だ。



トランスブーストWを覚醒として使え!

[ミリア]、[スルト]、[天邪鬼] と召喚したら、タワー制圧し、召喚状態のまま[天邪鬼]と二体で敵タワーに向かわせる。ダッシュアタックで攻撃したら [天邪鬼] を [スルト] に憑依させよう。トランスモーション中は、覚醒モーション中と同様にダメージを受けないのを利用した方法だ。そのまま荒らしを続行し、敵の出方に合わせて、その後の覚醒をするかを決めていこう。敵がディフェンダーを召喚させるようなら、[バフォメット]に切り替えて、ジョブジャンケンを有利に運び、[ダンターグ]の完成へとつなげていきたい。

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
魔種		ダンターグ	60	550	90	80	—	—	ぶちかまし	—	—
		バフォメット	40	450	40	80	—	—	アタックバーストA	—	—
		スルト	20	350	20	20	—	—	リターンウィーク	トランス	20
		ミリア	10	300	5	5	モノサモンマナ	—	—	—	—
		アレイスター	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—
		グレイグル	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—
		天邪鬼	10	300	5	10	トランスブーストW	—	—	トランス	20
		ロード	—	250	30	30	アルティメットスペル		クイックドライブ		

サンプル 2 「人類の希望を託せデッキ」



フリッカーで壁を壊せ!

《運命の枷》の効果で覚醒状態で長時間戦うことが余儀なくされる [エレン]。覚醒時のスペックでは、同タイミングで荒らしに来る超覚醒状態の敵使い魔から自タワーを防衛するのは困難を極めるので、召喚は一番最後に回したい。荒らしに来る敵使い魔のジョブに合わせて [レッドクィーン] と [ハスター] で防戦しつつデッキを完成させよう。[天邪鬼] をデッキに導入すれば、[ハスター] のスペックアップを狙える。状況に合わせてトランスさせていこう。デッキ完成後は、[エレン] と [レッドクィーン] を先行させ [ハスター] は二体の後ろから付き添う形で行動する。戦闘をする際は、[エレン] を中心に操作し、HP700の壁となり、危険な敵はフリッカーで弾き飛ばし、後方から [レッドクィーン] と [ハスター] で援護しつつ、敵ユニットを退けよう。



実際の超覚醒のタイミングは、コスト50の使い魔と変わらないので、コスト30の使い魔と同じ運用方法は適していないぞ。

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
魔種		レッドクィーン	50	500	70	110	—	—	サクリスタイルA	—	—
		ハスター	30	400	20	30	—	—	モノアップW	トランス	20
		エレン・イェーガー	30	400	50	30	—	運命の枷	人類の希望	—	—
		ミリア	10	300	5	5	モノサモンマナ	—	—	—	—
		アレイスター	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—
		グレイグル	10	300	5	5	トライブサポートA	—	—	—	—
		天邪鬼	10	300	5	10	トランスブーストW	—	—	トランス	20
		ロード	—	250	30	30	アルティメットスペル		パワーライズ		

海種

主力級の使い魔として追加された大型の使い魔はマジシャンの二体。どちらも、デッキによって能力や運用法が変わる面白い性質を持っている。また、《ウィーク》系アビリティも追加されたぞ。

トランス使い魔



海種のトランス先として主力になるのが［リヴァイアサン］だ。強力なアビリティを備えていて、トランス後はより強力な使い魔に変貌する。トランスする側として運用していきたい使い魔の中では［マキリ］、［竜吉公主］の二体が種族を超えてさまざまなデッキに組み込みやすい。［マキリ］は海種であるゆえ、［キマ］と組ませることで、どの種族に組み込んでも、開幕に召喚する三体に混ぜることができ、コスト20であることがそれほど苦にならない。［竜吉公主］は、序盤から終盤まで役立ってくれる使い魔で、序盤は敵の妨害ユニットの力を削ぎ、終盤は、敵主力の攻撃力を削いでくれる。アタッカーであることも海種にとってはうれしい要素だ。

ピックアップ

ナグルファル



《USセレクトアップW》は、選択したアルティメットスペルにより効果が変わる。その効果は〔パワーライズ〕でATKとDEFが20上昇、〔キュアオール〕でHPの上限が300上昇、〔リターンゲート〕でHPが100以下になった瞬間にゲートへ帰還、〔リザレクション〕では超覚醒時に70マナ獲得し、〔クイックドライブ〕で移動速度が20％上昇する。アルティメットスペル使用後も効果は残るぞ。



基本上昇値と〔パワーライズ〕選択の効果が合わさり、ATKが50上昇する。ここにレナの［エンゼルフェザー］を加えれば、なんとATKは270。中コストのアタッカーなら問題なく倒せるぞ。

ヴィヴィアン



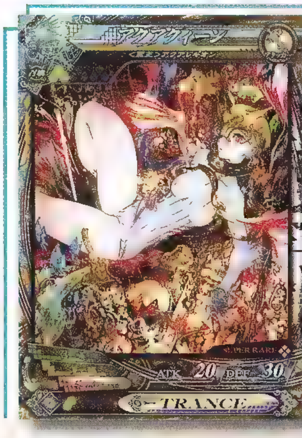
《マイタワーアップA》の効果で、コスト30ながら自軍マナタワー付近ではATK200まで上昇する。このスペックがあれば荒らしに来る敵からマナタワーを守りつつ、主力を超覚醒できるはずだ。そして、試合終盤は防衛に回るなら［ヴィヴィアン］にトランスしてもよい。自身のみでも強力なので、一体の使い魔の能力を大幅に上げる必要があるならトランスしていこう。

ギルドパクトの体現者、ジェイス



アーツの「送還」が便利な使い魔。対峙したデッキの中で苦手ジョブの使い魔を追い返したり、アビリティ発動条件となる使い魔を強制的に帰還させたり、アルカナストーンを防衛しているディフェンダーや、こちらのアルカナストーンを攻めている使い魔を追い返したりと、使える場面は多い。アーツ要員として使うなら召喚状態で使用して、デッキ完成までの総コストを抑えよう。

アクアクィーン



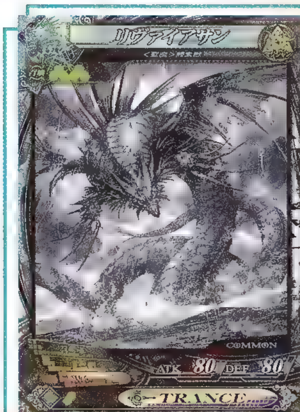
《ダブルヒット》が強力な使い魔で、自身のATKおよびジョブ属性と同じ攻撃が通常の攻撃の後に追加でヒットする。単純にダメージが二倍になると考えていい。これを生かし、序盤は敵の荒らし要員の低コスト使い魔をを迎撃しつつ、そのままカウンターで攻め上がり、低コスト使い魔の撃破を狙う。しっかりとアドバンテージを取って、マナタワーへと戻ってきたら、今度はATKの高い主力にトランスし、火力を倍増させる。このように、序盤から終盤までを無駄なく活躍してくれる。

竜吉公主



トランス要員でありながら《ディレイアタック》が強力なので、トランスせずとも単体で運用してもいい。序盤戦では敵ロードが荒らしに来たとき、フリッカーで弾けば、遠くへ飛ばしつつ攻撃頻度を減らせるので、被ダメージを大幅に減らせる。そして、終盤では敵ユニットとのぶつかり合いになったとき、主力に混じってこっそり戦闘に参加できれば、敵ユニットの攻撃回数を減らしてくれる。地味ながら、有効な立ち回りが可能となる。主力の苦手ジョブを積極的に狙っていこう。

リヴァイアサン



コスト60にしてはやや低めのATKとDEFだが、超覚醒時の《WウィークⅢ》がそれをカバーしてくれる。また、トランスをすることでもスペックを補完可能でATK、DEFともに210まで上がる。

トランスの組み合わせとしては、射程をアップさせる［マキリ］や、相手のATKとDEFに加え攻撃間隔も長くする［竜吉公主］、さらに火力のアップが見込める［アクアクィーン］辺りが候補になりそうだ。これらの中から、立ち回りに合わせてチョイスしよう。

LoV Labo age 海種は［ナグルファル］の奇抜さが目を引くが、実は[illegible]［キマ］+コスト20+コスト10といった組み合わせに変化させてもいいだろう。

Ver.3.2使い魔データリスト

R	使い魔名称	タイプ	ジョブ	co	HP	ATK	DEF	アビリティ（召喚）	アビリティ名（覚醒）	アビリティ名（超覚醒）	アーツ名	効果内容	アーツco
UR	アラハバキ	<大神>	アタッカー	80	650	100	80	ー	ー	ＵＳアップW	ー	ー	ー
UR	ナグルファル	<黒戦機>	マジシャン	70	600	100	70	ー	ー	ＵＳセレクトアップW	ー	ー	
SR	わだつみ	<超魔>	マジシャン	90	700	120	100	Wウィークⅰ	WウィークⅡ	WウィークⅢ	ー	ー	ー
SR	シヴァ	<霊王>	マジシャン	60	550	70	100	ー	スプレッドブースト	ＡＴＫウィークⅢ	ー	ー	ー
SR	太公望	<大仙>	マジシャン	40	450	40	40	ー	ー	グロスコストアップW	ー	ー	ー
SR	ヴィヴィアン	<妖精>	マジシャン	30	400	30	30	ー	ー	マイタワーアップＡ	トランス	※1	20
SR	アクアクィーン	<霊王>	アタッカー	30	400	20	30	ー	ー	ダブルヒット	トランス	※1	20
ST	レナ	<純真者>	マジシャン	20	350	30	30	ー	ー	ー	エンゼルフェザー	[フィールド]範囲内にいる自ユニット全ての攻撃力と防御力を上げる。	30
ST	ギルドパクトの体現者、ジェイス	<超元者>	マジシャン	30	400	50	20	ー	ー	アローンアップＤ	送還	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体をゲートに戻す。	30
R	アニュイ	<妖精>	アタッカー	10	300	5	10	ハイコストカット	ー	ー	ー	ー	ー
R	マニカ	<艶妖>	マジシャン	40	450	60	80	ー	ー	サクリコストW	ー	ー	ー
R	竜吉公主	<大仙>	アタッカー	10	300	5	10	ディレイアタック	ー	ー	トランス	※2	20
C	クイミ	<妖精>	マジシャン	10	300	5	10	リターンヘイスト	ー	ー	ー	ー	ー
C	マキリ	<妖精>	マジシャン	20	350	20	20	レンジアップ	ー	ー	トランス	※2	20
C	アグエ	<狂戦士>	アタッカー	30	400	40	50	ー	ー	ＡＴＫウィークⅢ	ー	ー	ー
C	フォカロル	<大逆者>	アタッカー	30	400	30	50	ー	ー	フリックブースト	ー	ー	ー
C	バーシャ	<蛮闘士>	アタッカー	10	300	10	5	ＡＴＫウィークⅰ	ー	ー	ー	ー	ー
C	テティス	<純真者>	アタッカー	20	350	10	30	ー	ー	カウンターウィークA	ー	ー	ー
C	リヴァイアサン	<聖魔>	マジシャン	60	550	80	80	ー	ー	WウィークⅢ	トランス	※1	20
C	アクアルーク	<蛮闘士>	アタッカー	50	500	80	90	ー	ー	ＡＴＫウィークⅢ	ー	ー	ー
C	キマ	<妖精>	マジシャン	10	300	5	5	コストカット	ー	ー	ー	ー	ー
C	ハルフゥ	<艶妖>	マジシャン	30	400	30	25	コストカット	ー	ー	ー	ー	ー
C	アナンタ	<守護者>	アタッカー	20	350	30	20	ＤＥＦウィークⅰ	ー	ー	ー	ー	ー
C	深きものども	<魔人>	アタッカー	30	400	40	40	ー	ー	ＤＥＦウィークⅢ	ー	ー	ー
C	オオモノヌシ	<幻魔>	アタッカー	40	450	60	60	ー	ー	ＤＥＦウィークⅢ	ー	ー	ー
C	百頭	<怪異>	マジシャン	10	300	5	5	トライブサポートＤ	ー	ー	ー	ー	ー
C	ジライヤ	<精霊獣>	アタッカー	10	300	5	5	トライブサポートＤ	ー	ー	ー	ー	ー
C	ラハブ	<聖魔>	マジシャン	10	300	30	30	ー	ー	ー	ー	ー	ー
C	オキクルミ	<帝剣>	マジシャン	50	500	90	90	ー	ー	ヘイスト	ー	ー	ー
C	セドナ	<艶妖>	アタッカー	80	650	140	120	ー	ー	ー	ー	ー	ー
ST	トンベリ	<精霊獣>	マジシャン	30	400	30	40	ー	ー	みんなのうらみ	ー	ー	ー
ST	シェラハ	<邪神>	マジシャン	50	500	105	75	光のダイヤモンド	光のダイヤモンド	封印解放	ー	ー	ー
ST	御坂美琴	<異能者>	マジシャン	20	350	20	35	トライブサポートＤ	ー	ー	レールガン	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体にダメージを与える。さらに、一定時間移動をできなくする。	30
ST	カイ＝キスク	<聖戦士>	アタッカー	50	500	90	80	ー	ー	ライドザライトニング	ー	ー	ー
ST	スービエ	<七英雄>	アタッカー	60	550	70	100	ー	ー	触手	ー	ー	ー

サンプル 1 「海種トランスデッキ1」

[カイ＝キスク]と[ナグルファル]のツートップに加えて、[ギルドパクトの体現者、ジェイス]を組み込み、アーツの「送還」を入れることで対応力を上げたのがこのデッキだ。

開幕は、敵ロードの荒らしだが[竜吉公主]のフリッカーで弾いて防衛しよう。次に[カイ＝キスク]か[ナグルファル]のどちらを召喚するかだが、基本的には[カイ＝キスク]を召喚して様子を見よう。アタッカーを召喚して来ないようなら[ナグルファル]の召喚にしてもいい。そこから相手が[カイ＝キスク]に合わせてディフェンダーを召喚したら[ナグルファル]に切り替えて超覚醒を目指す。主力二体が超覚醒したら、[ギルドパクトの体現者、ジェイス]を召喚しよう。



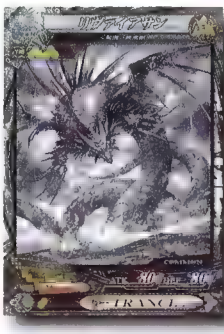


ここで、マナが足りていないようなら、超覚醒させる必要はない。最悪でもアーツが使用できれば問題ない。ぶつかり合いで都合が悪いときは、「送還」で敵アタッカーを追い払い、残った敵の撃破や、アルカナストーンの破壊を狙っていこう。

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ 召喚	アビリティ 覚醒	アビリティ 超覚醒	アーツ名	アーツ CO
海種		ナグルファル	70	600	100	70		-	USセレクトアップW		-
		カイ＝キスク	50	500	90	80	―	―	ライドザライトニング	―	―
		ギルドパクトの体現者、ジェイス	30	400	50	20	―	―	アローンアップD	送還	30
		レナ	20	350	30	30	―	―	―	エンゼルフェザー	30
		キマ	10	300	5	5	コストカット	―	―	―	―
		アニュイ	10	300	5	10	ハイコストカット	―	―	―	―
		竜吉公主	10	300	5	10	ディレイアタック	―	―	トランス	20
		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		クイックドライブ		

サンプル 2 「海種トランスデッキ2」

[アクアクィーン]を[リヴァイアサン]にトランスさせ、大幅な強化を狙う。その護衛役として[イージス]を採用した形だ。序盤は、敵ロードを[アナンタ]で撃退しつつ、[アクアクィーン]の召喚までつなげ、敵の妨害ユニットの迎撃と敵マナタワーへの妨害をする。マナタワーを妨害するときはしつこくDEF5の敵を狙いたい。ロードの《トライブサポートA》を含めた状態で、ダッシュアタック＋《ダブルヒット》がスーパークリティカルで決まれば、一回の攻撃で撃破できる。これを嫌がり、相手が使い魔を駐留させれば、マナ吸収量の差が開いていくぞ。あとは、それに相手が召喚した使い魔に合わせて、[リヴァイアサン]を召喚する。相手がアタッカーを召喚した場合は[イージス]を召喚しよう。なお、いざデッキが完成しても、終盤になると、[イージス]のDEFではやや心もとない一面も。戦闘中はガーディアンスタイルにしてDEFを上げ、敵の攻撃を受け止める盾となり、攻撃は[リヴァイアサン]に担当させるといい。





種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ 召喚	アビリティ 覚醒	アビリティ 超覚醒	アーツ名	アーツ CO
海種		リヴァイアサン	60	550	80	80	―	―	WウィークⅢ	トランス	20
神族		イージス	50	500	90	70	―	リジェネ	ガードブースト	―	―
海種		アクアクィーン	30	400	20	30	―	―	ダブルヒット	トランス	20
		アナンタ	20	350	30	20	DEFウィークI	―	―	―	―
		セルディッド	10	300	5	5	エヴォルカット	―	―	―	―
		キマ	10	300	5	5	コストカット	―	―	―	―
		アニュイ	10	300	5	10	ハイコストカット	―	―	―	―
		ロード	―	250	30	30	アルティメットスペル		クイックドライブ		



不死

不死の特徴である死滅を恐れない特徴はそのままに、さまざまな効果を持つカードが追加されたぞ。トランスはもちろん、根元を安定させる低コストカードが多数追加されたことにも注目したい。

トランス使い魔



不死のトランスを持つ新カードは［ジャンヌ・ダルク］、［天草四朗時貞］、［ミキストリ］、［チェルノボグ］、［火車］の五枚。不死のトランスで注目のカードは、復活を果たした人気使い魔の［ジャンヌ・ダルク］だ。貴重なコスト20のアタッカーの使い魔で《キルヒール》のアビリティを持つ。トランスを使用すれば、《キルヒール》を付与できるため、さまざまな使い魔との組み合わせに期待できるぞ。［火車］の《ヘイスト》も付与相手を選ばない、汎用的なアビリティであるため、他種族への出張が可能な1枚だ。［天草四朗時貞］の《HPメルトA》は、ほかの使い魔のトランスによってデメリットを打ち消すような運用が求められる。

ピックアップ

ジャンヌ・ダルク

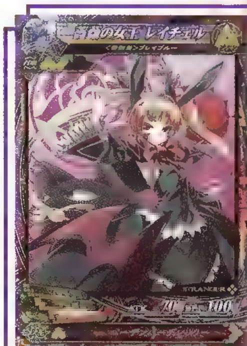


人気投票で上位だった使い魔［ジャンヌ・ダルク］が、トランスを引っさげて復活！　超覚醒アビリティに《キルヒール》を持つため、序盤の荒らしでの活躍も期待できる。敵ロードなど、撃破しやすい使い魔を積極的に撃破し、HPを回復し粘り強く荒らしを継続しよう。また、荒らしだけでなく、トランスによって味方ユニットの強化もできる。《キルヒール》は汎用性が高く、だれに付与しても期待が持てるぞ。



敵マナタワーへの荒らしの際に、敵ユニットを撃破できればHPが300回復する。撃破しやすいマジシャンロードなどを狙っていこう。終盤にはトランス要員という大事な役割があるので、死滅させないように注意だ!

薔薇の女王 レイチェル



［薔薇の女王 レイチェル］のアーツ「バーデンバーデンリリー」は自身と避雷針の周辺の敵に固定ダメージを与える強力な効果を持つ。避雷針は《タイニーロベリア》の発動後に、シュータースタイルで敵ユニットを攻撃すると設置される。敵マナタワーなど施設付近に設置すれば、敵にプレッシャーを与えられるぞ。ATKも200まで上昇するため、スペック、アーツともに強力な使い魔だ！



避雷針は最大で3本まで設置可能だ。3本目を設置した以降は、新たに設置位置が更新されていく。アーツ発動時は、自身の周辺と避雷針1本に付き100の固定ダメージとなり、最大で400ダメージを与えられるぞ!

ネルガル



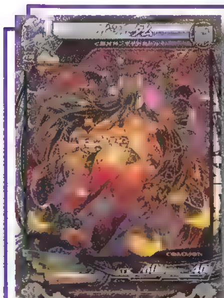
超覚醒時には《オーバードライブW》の効果でATK240、DEF240という非常に高いスペックとなる。いつでもどこでも頼りになる使い魔だ。その反面、戦場にいる間に一定時間経過すると死滅してしまうデメリットも合わせ持つ。死滅までのカウントはゲートへ帰還、またはマナタワーへ駐留でリセットが可能だ。突然の死滅を迎えないように、カウントを常に確認して立ち回ろう。

天草四郎時貞



超覚醒アビリティ《HPメルトA》発動時にATKが240まで上昇する。HPが徐々に減り続けるというデメリットがあるが、トランスを利用してデメリットを打ち消せるようなアビリティを付与しよう。［ジャンヌ・ダルク］の《キルヒール》をトランスによって付与させるとHPが回復できるため、オススメだ。トランス後はATK270、DEF210までスペックが上昇するぞ。

イシュタム



《デッドレゾナンスW》は、同じ種族の20コスト以上の使い魔が戦場に居る場合に、ATK220、DEF200となる。条件を満たす使い魔が一体でも死滅してしまうと自身も死滅してしまうデメリットを持つため、［イシュタム］自身が死滅させないことはもちろん、条件を満たす使い魔が死滅しないように注意しよう。大型のマジシャンなどと合わせて使用すると真価を発揮する使い魔だ。

イリアーナ



コスト10の使い魔［イリアーナ］のアビリティ《ロードリバース》はロードの死滅時間を短縮するアビリティだ。ロードが死滅しても、復活時間がほぼ0となるため、すぐに再出撃可能だ。ロードが休む間を与えずに、敵マナタワーを荒らし続けることができる。ロードでの荒らしで主導権を得て、後続の使い魔へとつなげよう。コスト20の荒らし使い魔を用意しておくと効果的だぞ！

LoV Lab.. ちゃんおい 感想 いやー不死は豊作ですよ。[イシュタム]、[ジャンヌ・ダルク]、カワイイキャラクターが目白押し！ あ、ビジュアルの話ではなかったですね。実は、不死はトランス要員の[天草四郎時貞]を始め、高コスト帯の使い魔のポテンシャルが非常に高いこともさることながら、コスト10のマナ吸収要員のアビリティがいいんですよ！《ロードリバース》、《リバースカースアタック》などなど今弾の不死のマナタワーは強いです！

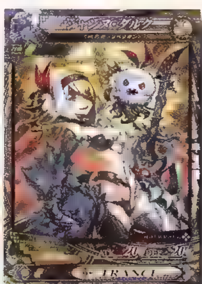
Ver.3.2使い魔データリスト

R	使い魔名称	タイプ	ジョブ	co	HP	ATK	DEF	アビリティ（召喚）	アビリティ名（覚醒）	アビリティ名（超覚醒）	アーツ名	効果内容	アーツco
UR	太山府君	<霊王>	マジシャン	90	700	100	80	レンジダウン	カードコマンドシール	トリプルアップ	—	—	
UR	プルートー	<黒冥神>	ディフェンダー	90	700	110	100	アローンアップA	アローンアップA	キルヒール	—	—	—
UR	マリー・ルー	<怪異>	マジシャン	20	350	10	10	—	—	ロードアップW	—	—	—
SR	ユダ	<闇ノ者>	マジシャン	20	350	10	20	—	—	デッドコストカット	—	—	—
SR	キュベレー	<大神>	マジシャン	50	500	90	70	—	—	トリプルウィーク	—	—	—
SR	ニャルラトホテプ	<邪神>	ディフェンダー	70	600	110	80	アローンアップD	アローンアップD	キルブレイク	—	—	—
SR	ジャンヌ・ダルク	<純真者>	アタッカー	20	350	20	20	—	—	キルヒール	トランス	※1	20
SR	ネルガル	<調停神>	マジシャン	60	550	80	80	—	—	オーバードライブW	—	—	—
ST	ウリス	<夢幻精>	マジシャン	40	450	50	70	—	—	スピードアップ	ブラック・デザイア	範囲内にいる自ユニット全てを死滅させ、死滅させたユニット数に応じて自身の攻撃力と防御力が上がる。このアーツは、自身が超覚醒していないと使用することができない。	40
ST	薔薇の女王レイチェル	<傍観者>	マジシャン	50	500	70	100	—	—	タイニーロベリア	バーデンバーデンリリー	自身の周囲および設置した避雷針の周囲にいる敵ユニット全てにダメージを与える。このアーツ使用後に、避雷針は全て消滅する。	30
R	ドリアン・グレイ	<狂言者>	ディフェンダー	30	400	40	30	—	—	エネタワーアップD	魔貌の肖像	範囲内にいる敵ユニット全てからＨＰを吸収する。	30
R	天草四朗時貞	<大逆者>	ディフェンダー	60	550	60	90	—	—	ＨＰメルトＡ	トランス	※1	20
R	ミキストリ	<黒冥神>	マジシャン	50	500	70	80	—	—	ハイスマッシュ	トランス	※1	20
C	ガルファス	<魔人>	マジシャン	30	400	30	20	デッドアップA	デッドマナ	デッドマナ	—	—	—
C	ペルセポネ	<狂戦士>	ディフェンダー	20	350	10	10	—	デッドマナ	デッドマナ	—	—	—
C	ベドラム	<怪異>	マジシャン	10	300	10	10	—	—	—	魂繰り	範囲内にいる最も攻撃力が高い不死の自ユニット1体の移動速度を一定時間上げる。さらに効果中に死滅した場合、復活時間と召喚コストを減らす。	10
C	マッドハッター	<狂言者>	ディフェンダー	30	400	35	15	デッドアップA	デッドマナ	デッドマナ	—	—	—
C	ベルディヤット	<悪霊>	ディフェンダー	10	300	5	5	トライブサポートD	—	—	—	—	—
C	ミクトランシワトル	<黒冥神>	マジシャン	10	300	5	5	トライブサポートD	—	—	—	—	—
C	ナイトメア	<悪霊>	ディフェンダー	10	300	30	30	—	—	—	—	—	—
C	ニーグネーロ	<凶獣>	ディフェンダー	10	300	10	5	リバースカースアタック	—	—	—	—	—
C	ミクトランテクートリ	<黒冥神>	マジシャン	60	550	100	80	—	—	デッドリカバリー	—	—	—
C	ア・プチ	<黒冥神>	アタッカー	10	300	10	5	ポイゾアタック	—	—	—	—	—
C	チェルノボグ	<黒冥神>	ディフェンダー	10	300	10	5	モノアップD	—	—	トランス	※2	20
C	チェザーレ	<純真者>	マジシャン	40	450	30	90	—	—	サクリリバースA	—	—	—
C	イシュタム	<黒冥神>	ディフェンダー	40	450	60	40	—	—	デッドレゾナンスW	—	—	—
C	火車	<怪異>	マジシャン	10	300	5	10	ヘイスト	—	—	トランス	※2	20
C	ペイルライダー	<大闇酷>	ディフェンダー	20	350	10	20	—	エネタワーアップA	リターンアップS	—	—	—
C	イリアーナ	<艶妖>	ディフェンダー	10	300	5	10	ロードリバース	—	—	—	—	—
C	ノーライフキング	<邪神>	ディフェンダー	50	500	90	90	—	—	ハイガード	—	—	—
ST	死を喰らう男	<魔人>	ディフェンダー	50	500	65	85	—	—	ストーンアップW	スタンウィンド	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体にダメージを与える。さらに、一定時間アビリティを無効化する。	30
ST	モルボル	<怪異>	ディフェンダー	40	450	50	80	—	—	ポイゾアタック	くさいいき	【フィールド】範囲内にいる敵ユニット全ての攻撃力・防御力・移動速度を下げる。	30
ST	デス	<邪神>	マジシャン	80	650	100	80	—	死の鎧	死の剣	—	—	—
ST	ゼロ	<狂戦士>	ディフェンダー	40	450	70	50	—	—	エネオブジェアップD	ウタウタイモード	自身の攻撃力と移動速度が一定時間上がる。	50
ST	ミハイル	<純真者>	マジシャン	40	450	60	60	—	—	ぼくがんばるよ	—	—	—
ST	ゴルベーザ	<暗黒魔導>	ディフェンダー	60	550	100	80	—	ポイゾアタック	ブレイクアップD	Wメテオ	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体と、その周囲の敵ユニット全てにダメージを与える。	90
ST	クジンシー	<七英雄>	マジシャン	30	400	30	40	—	—	ソウルスティール	—	—	—
ST	ボクオーン	<七英雄>	マジシャン	40	450	40	70	—	—	マイタワーアップA	マリオネット	範囲内にいるターゲット中の敵ユニット１体と、その周囲の敵ユニットの注意を、一定時間自身に引きつける。	50

サンプル 1 「天草・ジャンヌダルクデッキ」

新システム、トランスを活用したデッキを紹介。主力使い魔として、[天草四郎時貞]と[キュベレー]を採用しているが、キーカードはコスト20のアタッカー[ジャンヌ・ダルク]だ。《キルヒール》を生かして、敵マナタワーを荒らすことが序盤での役割となる。[ジャンヌ・ダルク]の荒らしに対して、敵がディフェンダーで迎撃してきたら、こちらは[キュベレー]を育成し、ジョブ選択で有利な状況を展開していこう。[ジャンヌ・ダルク]は終盤にも重要な役割があり、[天草四郎時貞]へトランスし、《キルヒール》を付与することが最終目的となる。《HPメルトA》のデメリットをカバーすることが狙いだ。[天草四郎時貞]へ[ジャンヌ・ダルク]をトランスさせると、《キルヒール》を持ったATK270、DEF210の超強力使い魔となるぞ！ [天草四郎時貞]は部隊での行動も可能なため、[キュベレー]で[天草四郎時貞]の使い魔撃破をサポートも可能だ。





種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
不死		天草四朗時貞	60	550	60	90	—	—	HPメルトA	トランス	20
		キュベレー	50	500	90	70	—	—	トリプルウィーク	—	—
		ジャンヌ・ダルク	20	350	20	20	—	—	キルヒール	トランス	20
		ベドラム	10	300	10	10				魂繰り	10
		ベルディヤット	10	300	5	5	トライブサポートD	—	—	—	—
		ミクトランシワトル	10	300	5	5	トライブサポートD	—	—	—	—
		ナイトメア	10	300	30	30	—	—	—	—	—
		ロード	—	250	30	30	[illegible]		クイックドライブ		

サンプル 2 「姫様のお茶会デッキ」



序盤は[マッドハッター]を超覚醒させ、敵マナタワーを荒らし、後続の[ノーライフキング]と[薔薇の女王 レイチェル]へとつなげよう。《デッドマナ》を活用して、姫様を"お茶会"へと招待する。デッキ完成後は、[ノーライフキング]を盾にしつつ、[薔薇の女王 レイチェル]のシュータースタイルで、避雷針を設置しよう。敵マナタワーやアルカナストーンなど重要な施設周辺に設置することで敵にプレッシャーを与えられるぞ！



[ノーライフキング]の《ハイガード》で、アルカナストーンを防衛し、さらに[薔薇の女王 レイチェル]の《タイニーロベリア》で避雷針を設置することで、非常に強固な防衛体制が展開できるぞ!

種族	ジョブ	使い魔名称	co	HP	ATK	DEF	アビリティ召喚	アビリティ覚醒	アビリティ超覚醒	アーツ名	アーツCO
不死		ノーライフキング	50	500	90	90	—	—	ハイガード	—	—
		薔薇の女王レイチェル	50	500	70	100	—	—	タイニーロベリア	バーデンバーデンリリー	30
		マッドハッター	30	400	35	15	デッドアップA	デッドマナ	デッドマナ	—	—
		ベドラム	10	300	10	10				魂繰り	10
		ナイトメア	10	300	30	30	—	—	—	—	—
		ア・プチ	10	300	10	5	ポイゾアタック			—	
		イリアーナ	10	300	5	10	ロードリバース	—	—	—	—
		ロード	—	250	30	30	[illegible]		クイックドライブ		



【ロードオブヴァーミリオン】公式全国大会
OVER the LORD 第6章 創醒の四皇

特別付録DVD企画!

OVER the LORD～第6章 創醒の四皇～
優勝「ご注文はカヲルですか?」インタビュー

目標は「楽しくプレイ」

――まずはくじ引きによるトーナメント抽選の結果を見ての印象はいかがでしたか?

HERO キツい道のりだなと思いましたよ！　だって、優勝候補の「DATZ」と「勝ちたがり」がトーナメントの左右で分かれていて、優勝しようと思ったらどっちも相手しないといけないじゃないですか。できれば強いチームがぶつかり合って、どちらかが落とし合う展開が望ましかったんですが(笑)。

Silver皿 (以下、銀皿)結果としてどちらとも対戦には至らなかったですが。しんどかったですね。

HERO 愛知の東海チームも強豪チームでしたよ。この3チームは個人スキル最強のメンバーが集結していたので、どこまでもやられてしまうかもという不安がありました。

――試合を振り返ってみていかがでしたでしょうか?

銀皿 一回戦は相当キツかったです。緊張していたせいもあって、根元の使い魔を落としまくるし、なんとか[イージス]までは召喚できたけれど、逆サイドから流れてきたら、タワーを守り切る自信は無いなと思いました。幸い、[ギガス]はこっちのタワーに来て、[ハデス]は逆サイドにと、狙いが分散してくれたので助かりましたね。

HERO うちのチームはカヲルを中心に組まれていて、僕らの役割は最終的にカヲルをどう運ぶかってところにあったんですよ。そういう意味で、あの試合はLOVプロ(><)／(以下LOVプロ)が最初から最後まで本当によく頑張ってくれていたなと思いました。

カヲル 本当に終始頑張ってもらいました。相手チームが僕を潰しに掛かってきてるのが分かりましたからね。

HERO 狙われているのがカヲルだって分かっていたから、うちらは敵の目を引き付けるために釣る動きに終始していたんですよ。中盤辺りで、ライトストーン付近で僕が二部隊に追われて危ないと見えるシーンがありましたが、あの時はLOVプロがゲートに入ったのを確認していて、絶対に(ハデスを)撃破してくれるという確信があったから、あえて敵に捕まりながらゲートまで引き連れていったんですよ。結果として[フォルコン]が落とされましたが、目標は達成できました。危なく見えましたが実は狙ってたんですよ。

LOVプロ [ハデス]の撃破で勝利を確信しましたね。

HERO でも、今思い返してみると、ほとんど作戦らしい作戦を立てていなかったけど、よく勝てたなと思うよね。

LOVプロ うん、でも俺は全チームの中で一番連携が取れてたって自信があるよ。

――作戦とありましたが、今大会に向けて、なにか特別な対策は用意していましたか?

HERO いや、もう普段の全国対戦でプレイしているときの感覚でプレイしようとチームで一致してました。

銀皿 あとはもう気合いですよね(笑)。

LOVプロ そう、あとは気合い。

HERO 一回戦も「デマナ凸どうする?」ってカヲルに聞いたら「楽勝でしょ！」とかかなり余裕な返事が返ってきましたし。とにかくぶっつけ本番で、先のことは考えずに、目の前の試合が決まったら、武器とアルティメットスペルだけは決めておくかって感じでしたね。

銀皿 そうです。強くぶつかって、あとは流れでっていうのが僕らのスタイルです(笑)。

HERO いやいや(笑)。対策していた通りに決まればいいのですが、緊張してうまくいかないときがあると思うんですよ。だからうちは伸び伸びやることにしたんです。最終目標は「楽しくやる」でしたので。

カヲル 俺も今大会は順調でやることが無かったですね。戦うことが無かったというかノーダメージで終わったというか。根元まで相手が来なかったし。

HERO いや、戦ってたけどね(笑)。それは全部カヲルが先制を仕掛けてたからだよ。あの試合見ていた人も感じたかと思いますが、もともと〈運命神〉デッキを使っていた影響か、〈海皇〉デッキでもすごく好戦的で、ムーが果敢に仕掛けていくんですよ。260カウントくらいでデッキを完成させて、対面を滅ぼしたら、逆サイドに行って〔パワーライズ〕をたたくっていう、〈運命神〉の速攻の名残りが残っているんですよね。ちょっと強くなった〈運命神〉というか。

銀皿 いやー、ちょっとどころじゃないでしょ(笑)。

――以前使用していたデッキとありますが、今回のデッキを使用するにあたっての経緯についてお聞かせください。

カヲル 〈海皇〉は普段の全国対戦でガチで使っているデッキです。今回のチームを組んだ時もチームに強力なマジシャンを使うデッキがなかったんで、これでいいかなと。

HERO 俺も銀皿さんも普段のデッキですが、チーム中で一番器用なLOVプロだけがデッキを調整してもらいました。

銀皿 攻めているときは攻めだけに集中したいから、根元を守りながら攻めるというのが嫌だったんですよね。だからLOVプロには根元に[ターラカ]を入れてもらって、「タワー防衛は任せた！」って感じです(笑)。

LOVプロ 荒らしですべてを解決したいから、戦わないデッキ、いや戦えないデッキになっちゃいました(笑)。

HERO [ヘラ]が荒らしに行って、次に[アレクトー]が行って、その後は[イージス]と、荒らしが継続する形ですよね。

銀皿 [ヘラ]ともう一体のコスト20の使い魔で同時に攻めるというのもありなんですが、お互いにダメージを受けて引き上げなきゃいけない瞬間が生まれる可能性があるじゃないですか。僕はその時間が嫌だったんで、あえてコストをずらすことで、常に攻めている形を作ってもらったんです。

HERO 最初こそ直[イージス]の形でしたが、あとの試合はすべて[ヘラ]から[イージス]って荒らしの流れを継続させていましたよね。ただし、毎回無理をし過ぎて……。

銀皿 毎回〔クイックドライブ〕Lv.2をたたいてました(笑)。

HERO そして、その直後に、「すまん」というチャットが飛んでくる(笑)。HP130とか、本当にギリギリの[イージス]が逃げていくのが見えるんですよ。

銀皿 そうそう(笑)。でも帰らずにストーン破壊に向かう。

HERO サルイジの旬って短いですからね。

銀皿 そこで帰っちゃだめなんですよ。普段でもHP100残れば行きますから。中盤までにやり切るしかないんです。

銀皿の盾

「LoVⅢ」の基礎が詰まっているといっても過言ではない「サルイジデッキ」。しかし毎試合に勝てるかといえばそう甘くはない。そんなサルイジデッキで、普段の全国対戦はもちろん、今大会でも結果を残したSilver皿さんに、サルイジのコツを教えてほしいと伺ったところ、銀皿「本当に感覚でプレイしているので教えるのはうまくないのですが、強いていうなら、強くぶつかって、あとは流れですね」と答えが返ってきた。簡単ではないが、強気なプレイで攻めることが上達の第一歩なのかもしれない。



銀皿さんといえば、序盤からアタッカー[ヘラ]で荒らしに行き、攻めの手を休めない攻め攻めなプレイが特徴。今大会も強気なプレイで見ている者を沸かしてくれた。ギリギリの[クイックドライブ]もその一つ。

本当は強いデッキ?

LOVプロ　(パンフレットを見ながら)それにしても、今見てもこのタワー、めっちゃ弱そうですよね……。

HERO　さすがにデッキ登録締め切りの30分前に急遽決定したデッキなだけあるなって感じ。

LOVプロ　本当にカード見ながら、「これ入れて、あれ入れて、そこにこいつを入れれば、よし完成」みたいな(笑)。

——キーカードはなんだったんでしょうか?

LOVプロ　[死を喰らう男]ですね。アーツが強いんですよ。

HERO　これはカヲルの意見なんですけど、サイドストーンは僕と銀皿さんが破壊して、センタータワーの制圧時にLOVプロとカヲルが合流する流れを想定していました。センタータワーさえ取れれば、どこに対してもプレッシャーを掛けられる上に、センターストーンに近いから[死を喰らう男]は絶対入れておいた方がいいと話していたんですよ。

カヲル　ストーン周りなら壁にもなってくれるし、「スタンウィンド」で[ラドン]や[ムー]を無力化できれば、あとは〈海皇〉で撃破してしまえばいいと思ったんですよね。

HERO　[キュベレー]は変えてもよかったかもしれない。

銀皿　[デス]でもよかったかなって、大会当日の朝までそんなことを話してましたよね(笑)。

LOVプロ　結果的には結構活躍できましたが(笑)。

HERO　そっちのタワー大丈夫って、いつも気にしていたんですけど、二人とも「大丈夫、大丈夫」って気楽な返事が返ってきてね(笑)。

銀皿　問題ないです。[アレクトー]が行ってくれたら、あとは[イージス]で頑張りますから!

——印象に残っている試合はどの試合でしょうか?

HERO　僕は自分が一番活躍したと思う決勝戦ですね。

銀皿　「私に任せろ」のチャットはカッコよかった!

——決勝戦といえば、アルティメットスペルが〔クイックドライブ〕から〔パワーライズ〕に変更されていましたね。

銀皿　あれはもう〔パワーライズ〕以外はあり得ないということで選んでもらいました。

HERO　でもあの試合、実は最後の連携がうまく取れてなかったんですよ。レフトストーンを頼むというチャットですが、これはLOVプロに対してのお願いだったのにカヲルが反応してしまって。結果的にどうにかなったけど。あのとき、二人でタワーを攻めてしまえば、もっとスムーズだったと思うんですよね。

カヲル　いや、でも相手の〈海皇〉が二部隊いるし、〔パワーライズ〕も残っているし、結構しんどいかなって。

HERO　結果として試合はもつれてしまったけど、自分としては見せ場が作れたのでよかったです。

銀皿　僕はあの試合見ているだけでしたからね(笑)。ライトストーンを攻めに来る低コストをピシピシ倒していただけ。

HERO　最後は、チャットとか無かったんですが、ラグナロクが下がった瞬間に今しかないといわんばかりに集まってきたのを見て、なんか一体感を感じましたね。

銀皿　僕の見せ場はどの試合でしょうね(笑)。あすぱらさんのオーディンにイージスが追い掛け回されて、ゲートに入るときにうっかり落としちゃったところですかね(笑)。

HERO　あれは正直イラッときました(笑)。

銀皿　必要は無かったんですが、あの場面で[オーディン]は帰ると読んでファイタースタイルに戻したんですよ。

LOVプロ　思わず、「あっ……」て、声が出ちゃいましたからね。「えっ、タワー防衛どうすんの」って。

HERO　「え、そこで甘えちゃうの?」って感じでしたよ(笑)。

銀皿　まあ、そのあと[オーディン]を取り返したせたのでよかったです。何にせよ、カヲルさえ完成すればあとはカヲル無双が始まるので、どうにかなるとは思ってました。

HERO　カヲルの印象に残る試合は?

カヲル　いやー、どうだろう……。強いて挙げるなら決勝かな。あの試合が一番早くデッキを完成させられましたからね。

HERO　序盤はカヲルの作戦が見事に的中したんですよね。どちらもソエル超魔&〈海皇〉というタワーだったんですが、相手が[ソエル]から[フォルコン]、[ラドン]と召喚していったのに対して、こっちは[フォルコン]から[ラドン]と召喚していったんですよ。[ソエル]を召喚していない分、こちらの[ラドン]の完成が早く、330カウントのマナモンを取って、そのまま敵タワーに攻め込めました。それに[ムー]が合わせてラインを上げてくれて、気付いたら後ろから[ポセイドン]まで到着してるから、これはもう折れるかなと。

カヲル　HEROさんの[ラドン]のフリッカーがファインプレイでしたね。あれで〈海皇〉を倒せるユニットがいなくなったので、試合が決着したといっても過言ではなかったです。

LOVプロ　霊圧が消えたのを逆サイドから確認しましたよ。

カヲル　あの試合は作り合いの読み合いでしたよね。

HERO　ロードを処理するための[ソエル]に対して、こちらは[フォルコン]を召喚。そこからロードは敵タワーには向かわせずにマナ吸収し、と常に先回りできましたよね。

カヲル　普段の全国対戦でも結構やれている動きだったんで、自信はありました。

——カヲルさんは味方の動きに合わせてくれる印象がありますが、それが大会でも発揮されたのでしょうか?

カヲル　いやそんなことないですよ!

HERO　カヲルは相方がどうのって問題じゃないからね。最終的には全部俺がやるって感じで、おいしいところを全部持っていく(笑)。でも、あーだこーだと言いながらも、結局味方の分も全部片付けてくれるんだよな。

銀皿　LOVプロの印象に残った試合は?

LOVプロ　僕はとにかく一戦目しかないですね。あの試合、[シクラ]、[キュベレー]で[ミハイル]を撃破してましたからね。あの試合、何気に撃破ポインが一位だったんですよ。

カヲル　あのデッキであれは本当にスゴイと思ったよ!

——ちなみに大会に向けて練習はしていましたか?

HERO　僕とLOVプロとカヲルは集まって練習する機会はあったのですが、銀皿さんだけはホームが遠かったので、一緒に練習する機会が無かったんですよね。

銀皿　なので、僕はぶっつけ本番で挑みました(笑)。

LOVプロ　まあ、前日まで魔種デッキをやっていた僕よりはマシだと思いますよ。

HERO　毎日毎日違うデッキをプレイしてたからな。

銀皿　あのデッキでプレイしているのを見たのは全国大会当日が始めてでしたからね。

LOVプロ　いや、全国対戦でも試してみましたよ! ただ、とにかく勝てなくて、五連敗くらいして、このデッキだめだなって。弱過ぎてポイントも取れない!

HERO　まあ、銀皿さん仕様のデッキってことでね。それ以外のデッキだとキツいんだよ。

それぞれの壁を超えて

——それでは最後に一言お願いします。

HERO　優勝はもちろんうれしかったですが、どの試合も、たとえ負けたとしても納得できる戦いができたと思えたことが何よりもよかったです。

銀皿　もったいないというか、勝てた試合を落としているチームが多かったですからね。特に関西チームはそういう試合が多かった。

LOVプロ　僕は、LOV界の最強兄弟を名乗れるなって思いました。

HERO　だね、俺ら以外でここまでやり込んでいるプレイヤーなんてなかなか居ないでしょ。

銀皿　僕はこれまでにも、いろんなタイトルをプレイしてきたのですが、どれも準ランカー位の位置で止まってしまっていて、『LoV Ⅲ』では、こうして全国一位になれたので本当にうれしいですね。読者の方にも、これを機に、全国対戦では、見掛けなくなってしまったサルイジデッキをぜひ使っていただけたらと思います。本当にすべての基本が詰まったデッキだと思いますので。

LOVプロ　僕もこれまで『LoV Ⅱ』で決勝大会に参加しましたが、波に飲まれてしまって、勝てる試合を落としてきたんですよね。だから、今回の初戦で、明らかに相手にあった波を自分たちに引き寄せることができたのが本当にうれしく思います。ようやく今までの引っかかっていたものが乗り超えられました。

カヲル　これまでシリーズを通してプレイしてきましたが、大会ではどうしても勝ち切れなかったんですよね。それが今こうして強いチームメイトと念願の優勝が果たせて、本当にうれしい気持ちでいっぱいです。

銀皿　チームメイトに感謝ですよ。

LOVプロ　本当にみんな同じ気持ちです。

HERO　うん、本当うれしい。だから、なおさらごめんなさい。こんなチーム名にしちゃって(笑)。でも本当にこのチームで優勝できてよかった。見ていてくださった方々にも本当に感謝しています。応援ありがとうございました。

——ありがとうございました。

ご注文はカヲルですか?

全員がヴァーミリオンリーグで活躍し続ける関西を代表するプレイヤー。それぞれ愛用しているデッキで臨み、まさに各デッキの全一プレイヤーとしてふさわしい実力を発揮した。唯一LOVプロさんのみ、普段とは異なるデッキだったが、どんなデッキでも使いこなす器用さが今大会の優勝の貢献者だったのかもしれない。









OVER the LORD 出場チーム情報

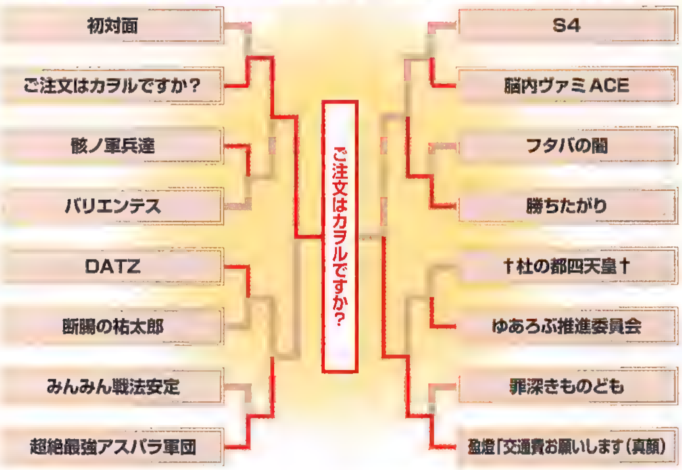
『LORD of VERMILION Ⅲ』シリーズでは初となる、公式全国大会「OVER the LORD ～第６章 創醒の四皇～」決勝トーナメントが開催された。前ページでのインタビューの通り、優勝チームは「ご注文はカヲルですか？」。

今号のアルカディアでは、特別付録としてDVD-ROMに全試合を収録。この大会の模様はニコニコ生放送でも配信されたが、今回収録しているのは、配信されたチームとは逆チームの視点で収録している。各試合の視点プレイヤーは、右下表「特別対戦動画収録リスト」を参照のこと。続く表組みは、エントリーされた選手＆デッキデータとなっている。動画と併せて確認しながら見てもらいたい。


▶優勝予想投票第一位「DATZ」が二回戦（準々決勝）で早々に敗退。やはり大会では何が起こるか分からない！


◀SQEXアーケードタイトルの聖地ともいえる「アンフィシアター」。

決勝トーナメント試合結果



特別付録対戦動画収録リスト

試合	対戦情報	動画視点プレイヤー
第一試合	初対面 VS. ご注文はカヲルですか？	舞人
第二試合	バリエンテス VS. 骸の軍兵達	ヤト
第三試合	DATZ VS. 断腸の祐太郎	仁義なき青井
第四試合	みんみん戦法安定 VS. 超絶アスパラ最強軍団	エカテリーナ
第五試合	S4 VS. 脳内ヴァミACE	Synch
第六試合	勝ちたがり VS. フタバの闇	おもち
第七試合	杜の都四天王 VS. ゆあろぶ推進委員会	jandjr
第八試合	罪深きものども VS. 盈燈「交通費お願いします（真顔）	どれみふぁどーなつ
準々決勝 第一試合	ご注文はカヲルですか VS. 骸の軍兵達	LoVプロ(＞＜)／
準々決勝 第二試合	超絶あすぱら最強軍団 VS. DATZ	チャーハン!!!!!
準々決勝 第三試合	脳内ヴァミACE VS. 勝ちたがり	梅サンド
準々決勝 第四試合	ゆあろぶ推進委員会 VS. 盈燈「交通費お願いします（真顔）」	リシア♪
準決勝 第一試合	ご注文はカヲルですか？ VS. 超絶あすぱら最強軍団	LoVプロ(＞＜)／
準決勝 第二試合	勝ちたがり VS. 盈燈「交通費お願いします（真顔）」	ダメダメ
決勝戦	盈燈「交通費お願いします（真顔）」VS. ご注文はカヲルですか？	水銀の騎士

決勝トーナメント出場チーム＆プレイヤー情報

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ							
初対面 （しょたいめん） 神奈川②エリア タイトーステーション 溝の口店	Madlax	まどらっくす	①左タワー	アタッカー	ミリア	ターラカ	ソドム	かまいたち	アレイスター	ビルビーゲル	ギガス	
	舞人	まいと	②左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ペルセポネ	ミハイル	ハデス	
	(・梅・)	うめ	③右タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ペルセポネ	ミハイル	ハデス	
	ひげ	ひげ	④右タワー	アタッカー	ミリア	ターラカ	ソドム	かまいたち	アレイスター	ビルビーゲル	ギガス	

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
ご注文はカヲルですか？ （ごちゅうもんはかをるですか？） 関西②エリア ラウンドワン 京都河原町店	Silver Ⅲ	ぎんざら	①左タワー	アタッカー	ミネルバ	ポロス	マステマ	セルディット	ヘラ	イージス	サルーイン
	LOVプロ(＞＜)／	ろぶぷろ	②左タワー	マジシャン	ミリア	ターラカ	ベドラム	ナイトメア	アレクトー	死を喰らう男	キュベレー
	HERO	ひーろー	③右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
	カヲル	かをる	④右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アプカルル	アナンタ	ムー	ポセイドン	ダゴン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
骸ノ軍兵達 （むくろのぐんぺいたち） 千葉エリア スポーツウェーブ鉄腕２４ 浜野店	ＳＩＧＥＬＩＮＤＥ	じーくりんで	①左タワー	アタッカー	ミクトランシワトル	ナイトメア	ベルディヤット	ベドラム	安倍清明	グロウベック	武則天
	陸	りく	②左タワー	ディフェンダー	白虎	セルディッド	プロメテウス	毘沙門天	ラムザ	カラミティ・ジェーン	ラグナロク
	穂波	ほなみ	③右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	御坂美琴	ムー	ポセイドン	ダゴン
	Ｃａｚｅ	けーず	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ポポ	ソエル	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
バリエンテス （ばりえんてす） 埼玉②エリア ウェアハウス三橋店	バスケリアン	ばすけりあん	①左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ペルセポネ	マッドハッター	プルートー
	がんぶろ子	がんぶろこ	②左タワー	アタッカー	ミリア	ターラカ	ソドム	かまいたち	アレイスター	ビルビーゲル	ギガス
	夜ト	やと	③右タワー	アタッカー	ナイトメア	ベドラム	シュトラ	フォル	ユダ	アレクトー	ニャルラトホテプ
	☆39☆キルミ＾▽＾	さんきゅーきるみ	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ロッシュ	パーシヴァル	サボテンダー	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
DATZ （だっつ） 東京④エリア タイトーステーション BIGBOX高田馬場店	飛鳥☆	あすかすたー	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
	仁義なき青井	じんぎなきあおい	②左タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	アプカルル	ムー	ポセイドン	ダゴン
	たつを	たつを	③右タワー	マジシャン	白虎	セルディッド	プロメテウス	毘沙門天	ラムザ	カラミティ・ジェーン	ラグナロク
	D.C.	でぃーしー	④右タワー	アタッカー	ナイトメア	ニーミア	女王ジンガ	ベドラム	ペルセポネ	死を喰らう男	デス

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
断腸の祐太郎	♪はにゅーん♪	はにゅーん	①左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ベルセポネ	死を喰らう男	キュベレー
(だんちょうのゆうたろう)	ゆと@25	ゆとあっとにーごー	②左タワー	マジシャン	白虎	セルディッド	プロメテウス	毘沙門天	ラムザ	カラミティ・ジェーン	ラグナロク
東京①エリア	蒼葵のぬめじろう	そうきのぬめじろう	③右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
AMサントロペ池袋	こまり	こまり	④右タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ベルセポネ	死を喰らう男	キュベレー

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
みんみん戦法安定	みんみん	みんみん	①左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ベドラム	ユダ	ブルートー
(みんみんせんぽうあんてい)	エカテリーナ	えかてりーな	②左タワー	ディフェンダー	白虎	セルディッド	プロメテウス	毘沙門天	ラムザ	カラミティ・ジェーン	ラグナロク
東海エリア	一騎討ち強す	いっきうちつよす	③右タワー	ディフェンダー	ミリア	ソドム	フィンテール	カリガリ博士	エリザベート	ゲーデ	黄泉神
キングジョイ	らんど	らんど	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
超絶最強アスパラ軍団	坂上田村麻呂	さかのうえのたむらまろ	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
(ちょうぜつさいきょうあすぱらぐんだん)	かいしゅん	かいしゅん	②左タワー	アタッカー	ミリア	ソドム	ターラカ	セルディッド	インデックス	レナス	ラグナロク
埼玉①エリア	チャーハン!!!!!	ちゃーはん	③右タワー	アタッカー	ミリア	ソドム	かまいたち	ターラカ	アレイスター	ビルヒーゲル	ギガス
ユーズランド越谷店	あすぱらさんダヨーZ	あすぱらさんだよーぜっと	④右タワー	マジシャン	ボロス	ミネルバ	グリンブルスティ	セルディッド	レナス	オーディン	ラー

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
S4	ぜかまし	ぜかまし	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	アルフォス	ラース・ジャイアント	フェンリル
(えすふぉー)	Synch	しんく	②左タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	アプカルル	ムー	ポセイドン	ダゴン
関西①エリア	士載	しさい	③右タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ベドラム	ベルセポネ	死を喰らう男	キュベレー
タイトーステーション 難波店	思遠	しおん	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
脳内ヴァミACE	ロク	ろく	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
(のうないヴぁみえーす)	梅サンド	うめさんど	②左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ベルセポネ	ベドラム	死を喰らう男	デス
東京③エリア	HIKA	ひか	③右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	御坂美琴	ムー	ポセイドン	ダゴン
Hey	TankMan	たんくまん	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	ラース・ジャイアント	ガレアード

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
フタバの闇	ちぇる	ちぇる	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
(ふたばのやみ)	リョウジ	りょうじ	②左タワー	アタッカー	ミネルバ	ボロス	朱雀	セルディッド	インデックス	レナス	ラグナロク
中国・四国エリア	FirstStar☆	ふぁーすとすたー	③右タワー	アタッカー	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
マックスプラザ善通寺	かざまくん	かざまくん	④右タワー	マジシャン	ミネルバ	ボロス	朱雀	セルディッド	インデックス	レナス	ラグナロク

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
勝ちたがり	YOMI	よみ	①左タワー	マジシャン	ロロ	ルールー	ナイトメア	ベドラム	ソエル	ゼロ	キュベレー
(かちたがり)	ダメダメ	だめだめ	②左タワー	ディフェンダー	白虎	セルディッド	プロメテウス	毘沙門天	ラムザ	カラミティ・ジェーン	ラグナロク
神奈川①エリア	おもち	おもち	③右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	アプカルル	ムー	ポセイドン	ダゴン
ウェアハウス川崎店	Zinga	じんが	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
†杜の都四天皇†	槍桜	やりざくら	①左タワー	マジシャン	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ベドラム	ベルセポネ	ハデス
(もりのみやこしてんのう)	Jandjr	じゃんだー	②左タワー	アタッカー	ミリア	ソドム	かまいたち	ターラカ	アレイスター	ビルヒーゲル	ギガス
東北エリア	♪黒猫♪	くろねこ	③右タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ベドラム	ベルセポネ	死を喰らう男	デス
タイトーステーション 仙台クリスロード店	式	しき	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
ゆあろふ推進委員会	かど@	かどあっと	①左タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ベドラム	ベルセポネ	ゴルベーザ	デス
(ゆあろふすいしんいいんかい)	リシア♪	りしあ	②左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
東京②エリア	ユアナ	ゆあな	③右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン
CLUBSEGA 秋葉原新館	チャトラ	ちゃとら	④右タワー	アタッカー	カリガリ博士	ニーミア	女王ジンガ	ナイトメア	ベドラム	ユダ	ハデス

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
罪深きものども	俺は君のマイスリー	おれはきみのまいすりー	①左タワー	マジシャン	ルールー	ロロ	魔利支天	マステマ	ラース・ジャイアント	ソエル	ラグナロク
(つみぶかきものども)	どれみふぁどーなつ	どれみふぁどーなつ	②左タワー	マジシャン	ミリア	ターラカ	フルフル	アレイスター	ビルヒーゲル	ダンターグ	オロバス
北海道エリア	ぱーる	ぱーる	③右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	御坂美琴	ムー	ポセイドン	ダゴン
ラウンドワン スタジアム 札幌・白石本通店	たっつー	たっつー	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	パーシヴァル	アルフォス	ラース・ジャイアント	フェンリル

チーム情報	プレイヤーネーム	読み	出撃位置	主人公ジョブ	登録デッキ						
盈燈「交通費お願いします(真顔)」	盈燈	えいとう	①左タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	インデックス	ラース・ジャイアント	サルーイン	ラグナロク
(えいとう こうつうひおねがいします まがお)	さる	さる	②左タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アナンタ	御坂美琴	ムー	ポセイドン	ダゴン
九州エリア	水銀の騎士	すいぎんのきし	③右タワー	ディフェンダー	キマ	ハルフゥ	アプカルル	御坂美琴	ムー	ポセイドン	ダゴン
タイトーステーション 福岡天神店	welt	うぇると	④右タワー	マジシャン	白虎	ロロ	ルールー	ロッシュ	ソエル	フォルコン	ラドン



付録DVD-ROM視聴のご注意

付録のDVD-ROMは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。●ご注意：収録された動画はイベント運営中のライブ収録のため、一部の音声や画像に乱れが生じている場合がありますが、それは仕様です。●DVD-ROMの取り扱い上のご注意：ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。●健康上のご注意について：本DVD-ROMの動画をご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。●DVD-ROMの破損について：DVD-ROMのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は破損したDVD-ROMとお名前、ご住所、電話番号を明記したメモを同封の上、元払いで奥付に記載されている、カスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。



戦国新時代到来！　全武家必勝の策をこの手に！

戦国合戦指南 -1600-

9月25日から稼動した待望の新Ver.『戦国大戦-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-』。今回は、筐体の装飾までも一新された大型Ver. UPに即して徹底攻略していくぞ。

新規要素導入の心得では、全く新しいシステムである普請をはじめ、各武家に追加された新要素や新計略の内容を詳しく解説。少々慣れが必要な要素もあるが、いずれも強力な新システムを使いこなし、新たな『戦国大戦』をたん能しよう！　武家攻略では今Ver.の主役ともいえる豊臣家と徳川家、さらに新しく加わった真田家の武将たちはもちろん、各武家に追加された新カードたちも掲載。

そして、今回も花田　勝　氏主君＆魔法のランプ主君がおすすめする武将たちを紹介！　トッププレイヤーが注目する武将も要チェックだ！　大型Ver. UPに乗り遅れないよう、各種攻略を見逃すな！

戦国大戦-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発　売　日	：稼働中（2014年9月25日）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

※本記事はVer.3.008での検証と、Ver.3.00Cの資料をもとに作成されました。

戦国はみだし版　全部で追加カードが198枚という超大型のバージョンアップとなった『-1600 関ヶ原 序の布石、葵打つ-』。計略や新システムはもちろん、今回はマッチングシステムや合戦など、試合内容にかかわること以外のものも一新されている。新しい気持ちで戦に挑もう。

まずは新たなシステムを知ることからはじめよう！

新規要素導入之心得

今Ver.では基本システム、特技、計略による状態の変化とさまざまな要素が追加された。まずはこれらを把握し、新時代の戦に備えよう！

今回のVer. UPでは多数の武将が追加されると同時に、システム面でも大幅な新規要素が加えられている。まず、基本システムで一番大きな新要素を紹介。今まで大筒のみだった戦場の拠点に新たな種類が増え、さらに任意の場所とタイミングで設置可能となる“普請システム”が追加された。

各武家にもそれぞれ新要素が加わっている。豊臣家には“武断派”と“文治派”という新たなカテゴリが追加され、その多くの武断派の武将には新特技〈忠誠〉が備わっている。また、新たに加わった真田家には、部隊数が少なくなるほど効果が上昇する新特技〈寡烈〉を持つ武将も登場した。

計略の新要素としては徳川家の葵紋をさらに強化する「三煌」計略や、上杉家の「修羅・羅刹」計略が挙がる。毛利家の「戦線」計略や、島津家の「闘痕」など既存武家にも新要素が追加されており、もちろん新武家である真田家にも特徴的な新カテゴリの計略が備わった。どれもそれぞれの武家らしい独自の性能を持っているぞ。

このように、システム面での変更、追加要素がふんだんに盛り込まれている今Ver.。まずは、この章で順を追って変更点を学んでいこう。

ここが重要1600

- 普請の追加
- 新特技〈寡烈〉、〈忠誠〉
- 新システム「三煌」、「闘痕」
- 豊臣の文治派、武断派
- 新計略「修羅」「羅刹」、「戦線」の追加
- 既存計略調整など

基本システム追加要素　戦場に任意の拠点を設置する普請システム

今Ver.で加わった大きな新要素、普請システム。あらかじめマップの決められた場所に設置されていた大筒を撃ち合っていた前Ver.から大きくシステムが変更され、今回からは大筒以外にも馬屋、米蔵、矢倉、陣太鼓という四つの新しい拠点が追加された。これらは、開幕の武将配置画面で初期配置をし、その後は戦場で家宝を装備した武将をタッチし、メニューボタンを押すことで任意の場所とタイミングで普請、撤去することが可能。さらに、試合カウントが半分の50を切ったタイミングで戦場が“夕刻”に変化すると、二つ目の拠点を普請可能となる。

この拠点の効果は家宝に紐づいており、リザルトの鍛冶屋や戦国大戦.NETで大判を使用し変更可能だ。ここでは具体的な拠点の内容と、どういったデッキにそれぞれの拠点が合うかなども解説していこう。今Ver.を戦い抜く上で大きな要素となる普請の使い方をしっかり学んで、全国のライバルたちに差を付けろ！

戦場で持続的に戦える　米蔵

米蔵



普請後、一定時間味方部隊の兵力が回復する効果を持つ米蔵。戦場全体の部隊の兵力を回復してくれるため、武力が高めのデッキや長時間計略のお供に使用すると抜群の性能を発揮する。また、夕刻になり、二つ目の米蔵を普請することで単純に効果が倍加するため、さらに安定した強さを発揮する。開幕から終盤まで優秀な効果を発揮してくれる米蔵は、兵力回復という効果の絶大さを再確認させてくれるはず。設置場所による効果の変化は無いので、安定して起動、回収可能な場所に普請したい。

おなじみ遠距離からの攻城手段　大筒

大筒



前Ver.からなじみのある攻城手段である大筒。これまでは発射時に大筒上に乗っている部隊のコストによって増減していたダメージは、今回から敵城までの距離で増減するよう変更された。敵城に近づき高いダメージの大筒を発射する方法もいいが、自陣近くに普請する場合、威力は少ないものの比較的手軽に発射可能なため、ある程度のダメージを計算しやすい点が強み。弓足軽や鉄砲隊などにコストを多く割いている、遠距離での戦いが得意なデッキにおすすめな拠点だ。

弓矢の援護でデッキパワーを底上げ　矢倉

矢倉



一定距離までの敵部隊に対して弓攻撃を繰り出す矢倉は、地味ながらも安定したダメージソースになるため使いやすい。また、枚数の少ないデッキなどでは、通常ではカバーし切れない部分の守りを任せるなどの使い方も非常に有効だ。ほかにも、総武力の低いデッキの攻撃力の底上げや、相手の〈気合〉や〈肉〉への対策にも有効となる。弱点は、敵部隊がこの拠点の攻撃範囲内に入ってきてくれない場合には機能しない点。敵が警戒している場合には素早く撤去しよう。

速度上昇は万能な強化　馬屋

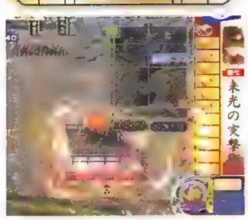
馬屋



設置することで一定時間移動速度が上昇する馬屋。その効果で敵部隊との距離を詰められるため、騎馬系による突撃はもちろん、乱戦で敵部隊の無敵槍を消す、逆に敵部隊の采配や強化計略から逃げるなど、一見シンプルな効果だが白兵全般で優位に立てる性能が凝縮されている。試合終了間際に普請し、ギリギリで攻城が間に合うようになる場面もあり、試合全体を通して無駄になるタイミングが少ないので、采配系のデッキのみならず、どのタイプのデッキで使用しても有効活用可能だ。

士気を増加させ計略コンボを狙え　陣太鼓

陣太鼓



起動している間、士気上昇速度が上がる陣太鼓。士気上昇という強力な効果ゆえ、増加率は少々控えめ。また、最大限に士気を上昇させるためには敵の妨害から拠点を守りながら戦わなければならず、通常戦闘に直結しないため、ほかの拠点と比べると弱点と言えるような部分も少なくない。それでも必要士気を多く確保する必要があるデッキでは非常に有用となり、計略コンボの始動を数カウント早めるだけでも勝利へ近づくことは多いため、それらのデッキでは積極的に取り入れたい拠点だ。

戦国はみだし版

大筒以外の拠点はゲージが空になるまで効果が続く。敵の拠点に味方部隊で乗って一定時間がたてばゲージを一旦空にすることができるのだが、騎馬隊はこの時間が長い。ゲージが空でなければ相手は再度ゲージをマックスにすることはできないので、場合によっては騎馬隊でわざとゲージを空にしない立ち回りも有効だ。

新たな豊臣家を支える新特技〈忠誠〉と武断派、文治派

特技〈忠誠〉と忠誠度

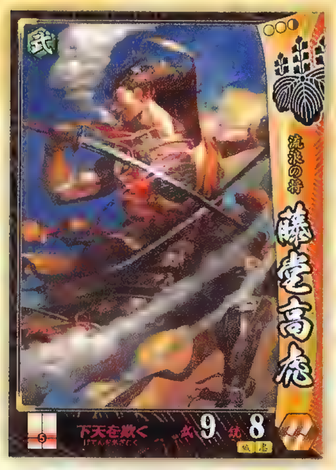
今Ver.の豊臣家に追加された武断派武将のみが持つ特技〈忠誠〉。この特技を持つ武将は同コストの武将と比べハイスペックな性能を誇る。しかし、その代わりに武将右上にある瓢箪の形で表された忠誠度が時間とともに減少し、0になると、武力と統率力が2ずつ下がるというデメリットを抱えている。今Ver.の豊臣家は以前のように、日輪ゲージの下準備に時間を掛けて後半、一気に勝負に出る流れとは対照的に、開幕に武断派のハイスペックを生かした展開の速い攻めも可能となった。そして、武断派の武将が持つ計略は忠誠度の状況で性能が変化するものが多いため、豊臣家武断派を使いこなすには、この忠誠度のコントロールこそが重要になるのだ。



忠誠度が空になった状態ではスペックはダウンしてしまう。

●忠誠度を回復させるためには？

忠誠度を回復する方法は大きく分けて二つ。攻城ダメージを与えることと、計略による回復だ。攻城による回復は攻城した本人以外も対象となり、撤退している武将も含め、戦場全体の武将が回復効果の対象となる。また、回復量は攻城ダメージに依存し、攻城ダメージが増加すると回復量も増加する。さらに、攻城した直後の一定時間、瓢箪が光るエフェクトが発生している間は忠誠度が下がらない。複数の部隊などで連続して攻城すれば、素早く忠誠度を回復させることも可能だ。



武断派 【UC】藤堂高虎

武断派らしく高めのスペックに、対象となった味方の忠誠度が高いほど城攻撃力が上がる采配を持つ。必要士気が5と軽く、開幕早々にも使用可能。



文治派 【SR】島左近

「尽忠報友」は武力上昇値は低めながら、全体の士気上昇速度が上がるな采配。回復効果が高く、忠誠度次第で効果が増減するような計略と合わせやすい。

高いスペックを持つ武断派

非常に高いスペックを持つ武断派の武将たちは忠誠度をコントロールするのが少々難しい。各種攻城による回復や、文治派の武将が持つ忠誠度回復計略などを使って忠誠度を保つように心がけよう。高スペックを生かして、徳川家はもちろん、他武家との組み合わせも有効だ。

武断派を援護する文治派

武断派と対をなす文治派の武将たちは、武断派の武将のコストを参照とした計略や忠誠度の回復など、武断派武将と組み合わせることで本領を発揮する計略が多い。これら文治派が持つ忠誠度を回復させる計略を一つ採用しておくと、武断派武将を採用したデッキの運用が安定する。

ここが重要 1600

- ハイスペックな武断派武将は、忠誠度管理がカギ
- 忠誠度を回復する計略を持つ文治派を採用し、安定した立ち回りを展開

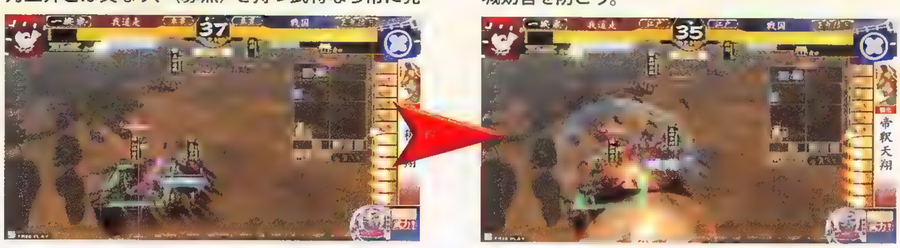
寡兵なほどに強くなる新特技〈寡烈〉

今Ver.で新しく追加された武家である真田家専用の特技となる〈寡烈〉。その効果は二種類ある。一つ目が“戦場に居る味方の部隊数が少ないほど武力が上がる”というもの。この部隊数とは“敵から見えている部隊数”という認識のため、自城で待機している武将や、撤退した武将は状況はもちろん、〈忍〉や〈伏兵〉、〈猛襲〉などで隠れている場合にも“戦場に居ないもの”としてカウントされ武力が上昇する。三部隊から効果を発揮し、部隊数が減るごとに武力が1上昇、最大で3上昇することとなる。



〈寡烈〉が発動する条件になった時点で、真田家の家紋である六文銭のエフェクトが効果音とともに発生。効果が下がる状況でもエフェクトが発生する。

そしてもう一つが、“攻城ゲージが乱戦で止まらなくなる”というもの。攻城時、敵部隊のローテーション効果を薄くできるため、より相手にプレッシャーを与えることが可能となる。この効果は武力上昇とは異なり、〈寡烈〉を持つ武将なら常に発動する。ただし、通常の攻城時と同様に相手のタッチ突撃や射撃などでは攻城ゲージが減少してしまうので、慢心は禁物！ 例え少ない部隊であっても的確に操作し、相手のタッチアクションによる攻城妨害を防ごう。



ここが重要 1600

- 〈寡烈〉持ち武将は部隊が少なくなるほど武力が上昇
- 乱戦で攻城ゲージが下がらない効果は、部隊が下がっても一定。タッチ突撃などでゲージは下がるので、冷静に立ち回る

戦国はみだし版

攻城による忠誠度の回復量は、虎口攻めや「傾城舞踊」など、敵城にダメージを与える計略でも回復する。例えば「攻城射撃の采配」は一回の射撃で何度も攻城を与えることが可能なため、一瞬で忠誠度を大量回復することも可能だ。直接攻城や、大筒などの城ダメージ、そして計略での回復など、デッキに合わせた忠誠度の回復手段を見極めよう。

同じ色を重ね、葵紋ランプを強化する新計略「三煌」

新計略「三煌」は、これまで徳川家のスタンダードな計略だった三葵計略の変形版ともいえる計略。三葵ゲージを点灯させた状態で、同じ色の三煌計略を使用することで葵紋ランプが燃え盛り、三煌ゲージに変化する。今回徳川家に追加された計略の多くは、葵紋状態でも効果を発揮するが、三煌状態になることで強力な追加効果が発動するものが多い。また、計略によっては、葵紋状態で発動し、計略効果中に三煌に変化した場合も、追加効果を得られる計略も存在する。

前Ver.との大きな違いは、三煌対応計略は対応する色以外のランプを必要としないところ。翠煌を利用する計略の場合、紅や蒼のランプは必要無い。さまざまな色の三葵計略が必要だったころとは違い、むしろ単色の葵紋ランプでデッキを組んだ方が運用しやすいという点が、デッキや立ち回りでの最大の違いとなる。

炎のエフェクトが三皇の目印



点灯無し　葵紋ゲージ　三皇ゲージ

三煌発動までの計略順の例　【SR】お梶の方



葵紋ランプ：翠葵　→　葵紋ランプ：翠煌　→　葵紋ランプ：翠煌

徳川の守護女神 発動　→　翠煌の構え 発動　→　徳川の守護女神 発動

三煌効果発動までの流れを【SR】お梶の方の計略「徳川の守護女神」を例に紹介していこう。「徳川の守護女神」は翠煌による強化に対応した翠の三葵計略。翠煌に変化した際の効果は、計略使用後に翠煌に変化した場合も発動するため、「徳川の守護女神」を使用したのち、翠煌計略を発動することで、その効果を得ることが可能となる。左の画像のように、「徳川の守護女神」を発動し、必要士気の低い「翠煌の構え」などで葵紋ランプを翠煌に変化させ翠煌による強化を得る方法がオススメ。

そして、翠煌となった状態で三葵計略を発動しても、ランプは翠煌が維持されるため、「徳川の守護女神」を二連発することも可能だ。ただし、翠葵が発動している状態で「徳川の守護女神」を発動しても、「徳川の守護女神」は三葵計略なので、翠煌にはならない点に注意しよう！

ここが重要 1600
- 三葵点灯状態で三煌計略を使うことで三煌状態に変化
- 三葵が点灯している状態で同色の三葵計略を使用しても三煌状態にはならない

自城ゲージを力に変える「修羅」、「羅刹」

上杉家の新しい計略として追加された修羅計略と羅刹計略。修羅計略は計略使用時に自城ゲージを修羅ゲージへ変化させる計略となっており、修羅ゲージになった分の城ゲージは紫がかった色で表示され、時間経過で徐々に城ゲージへと戻っていく。“一時的に自城ゲージを借りている”というイメージに近い。試合終了時に修羅ゲージに変化している部分は自城ゲージとしてカウントされないため、時間切れで勝敗が決まる際は、自城ゲージの確認をいつも以上に注意しよう。

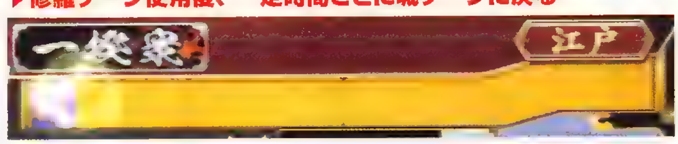
そして、羅刹計略は計略発動時に修羅ゲージをすべて使うことで追加効果を得ることが可能な計略。城ゲージを犠牲にするだけあって追加効果には強力なものが多い。使用する修羅ゲージの量は多くても少なくても得られる追加効果に変わりは無いため、城ゲージを無駄にしないためにも、基本的に可能な限り修羅ゲージが少ない状況で羅刹計略を使うのが理想だ。また、修羅ゲージの回復にはかなりの時間が掛かるため、羅刹計略の使用を考えている場合は、早めに修羅計略を使い準備しておくことも重要となる。

▶修羅計略を使用し修羅ゲージを生成



紫色に光る部分が修羅ゲージとなる

▶修羅ゲージ使用後、一定時間ごとに城ゲージに戻る



▶修羅ゲージが有る状態で羅刹計略を使用



ここが重要 1600
- 羅刹計略の追加効果は修羅ゲージの量で変化しない
- 試合終了時の城ゲージに修羅ゲージはカウントされない

戦国はみだし版　三煌を点灯させる際にありがちな失敗は、三煌を点灯させようとして三葵計略を使用してしまうこと。試合中にあわててしまわないように、デッキを組む時点でどの計略から始動してどの計略で点灯させればいいいか、というパターンをある程度考えておくことが重要だ。

計略終了後、最大兵力を犠牲に常に武力が上がる闘痕

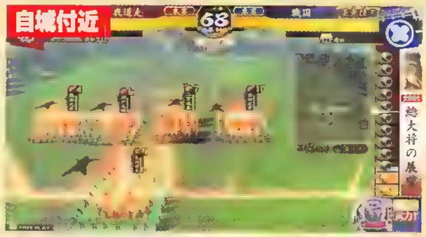
闘痕計略は、計略効果終了後に味方部隊の武力が上がり、代わりに最大兵力が下がる"闘痕状態"を付与する効果を持つ計略。この闘痕状態は、二段階まで存在し、それぞれ段階が進むごとに効果が蓄積。そして、三段階目になる条件を満たした瞬間に撤退してしまう。この闘痕のオーバーフローで撤退した場合、復活後は闘痕効果が解除された状態になるので注意しよう。しかし、闘痕状態中に闘痕のオーバーフロー以外で撤退した場合は、復活時も撤退した状況の闘痕状態が維持される。〈車撃〉を持った機動力の高い鉄砲隊が多く、遠距離戦を得意とする島津家としてはそれほど大きいデメリットではないが、統率力に依存したダメージ計略や、兵力減少効果を持つ計略は天敵！　同時に追加された、「対象の最大兵力が低いほど効果が上昇し、闘痕状態を解除する」計略と組み合わせ、相手や状況により使い分けよう。



ここが重要1600
- 武力が上がり、最大兵力が下がる
- 闘痕は闘痕 2 以上進むと撤退し、闘痕状態が解除される
- 闘痕状態を解除する計略をデッキに入れ状況により使い分ける

前線に出るほど強力になる戦線計略

戦線計略は、計略を使用した武将の横に文字通りの線が引かれ、敵城へ近づくほど効果が上昇する毛利家の新しい計略。このカテゴリの計略は味方を強化する【3.0R】毛利輝元の「総大将の展望」と、敵の武力を下げる【UC】安国寺恵瓊の「預言者の戦線」の二つのみ。どちらも計略効果が戦場全体に及ぶところが強みだ。しかし、この計略の最大の弱点は、戦線ラインを敵部隊に越えられてしまうと計略の効果が格段に下がってしまうこと。いかに敵部隊を戦線ラインに近づけさせずに敵城に近づくか、というのがポイントとなる。統率力を上げる計略や、特技〈焙烙〉、毛利家お得意の痺れ矢などを駆使し、敵を敵城付近に追い詰めつつ戦おう！





ここが重要1600
- 戦線ラインを敵城へ近づけるほど効果が上昇
- 敵部隊が戦線ラインを超えると一気に効果が低下

織田、伊達、長宗我部家にも新たな計略が追加

●織田家

今回、織田家に加わった新しい計略である瞬攻計略は、能力の上昇値などが高い計略を短時間、低い必要士気で使えるという特徴を持つ。どの計略も、それぞれ必要士気以上の高い効果を持っているので、攻勢、守城時を問わずここぞというピンポイントで役に立つ計略になっており、Ver.を問わず活躍している【R】森蘭丸などとも相性がいい。



【UC】百々綱家は武力アップ家宝を装備すると、必要士気2で【R】森蘭丸を覚醒させる準備が可能となる。

●伊達家

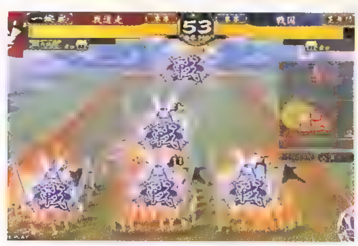
伊達家には対戦相手の士気量に応じて効果が増減する効果を持つ計略が登場。相手の士気が高い場合、低い場合に効果が高くなる計略がそれぞれ追加されている。計略の効果に直結してくるため、これまで以上に対戦相手との士気の読み合いに集中する必要があるが、いずれも最大の効果を発揮するタイミングでは絶大な効果をもたらしてくれる。



【SR】伊達政宗の計略は、相手の士気が一定以上で追加効果を発揮。こうなったら同士気の計略では太刀打ちできない。

●長宗我部家

長宗我部家には計略効果中のいずれか一部隊がモード変更することで、そのほかの武将も一斉にモードが入れ替わる采配、陣形計略が追加。これにより戦兵と民兵の入れ替えが低士気で、必要とあらば何度も変更可能となった。また、高速移動が可能になる采配の【SR】長宗我部盛親が追加され、かつて無いハイスピードな移動が可能となった。



【SR】長宗我部元親の計略は陣内のいずれか一武将がモード変更すると範囲内の全部隊もつられて変更される。

戦国はみだし版

【R】島津龍伯の「大将の鑑」のように、闘痕効果を消し強化する計略は、計略効果を消すのではなく、あくまで"闘痕"効果のみ消す。そのため、闘痕計略効果中に「闘痕効果を消す」計略を使用しても、計略の効果自体は消えない。例えば、【SR】島津惟新斎と【R】島津龍伯を組み合わせる場合、闘痕2の状態で「島津の退き口」を使用し、「大将の鑑」を重ねて使うことで、大幅な武力上昇効果を発揮し、闘痕による撤退も無くなる。

多数の計略に調整が加わったVer.3.00Cをチェック！

本書の発売日である10月30日に、新旧合わせ117の計略と、基本システム2つに調整が加わるVer.3.00Cが稼働となった。Ver.3.00Bで猛威を振るっていた一部カードは少々マイルドに調整されたものの、対象となる計略の大部分は能力が向上！

前Ver.までの計略もかなりの数が上方修正されているので、全国対戦前に内容をチェックし、デッキの再調整を図ろう！

▼戦闘システム修正点

竜騎馬隊	射程距離延長	↑

▼拠点効果修正点

米蔵	兵力回復間隔延長、効果時間延長	↓

武家	名前	計略名	修正内容	矢印
織田018	滝川一益	撹乱貫通射撃	効果時間延長	↑
織田060	前田慶次	大ふへん者	効果時間延長	↑
織田061	森長可	人間無骨	非最大チャージ時の吹き飛ばし距離延長	↑
織田076	お犬の方	四方様の激励	味方部隊撤退時の武力と統率力の上昇時間延長	↑
織田088	織田秀信	瞬攻の采配	効果時間延長	↑
武田013	恭雲院	忍法影縛り	効果時間延長	↑
武田039	山本勘助	啄木鳥戦法	計略範囲拡大	↑
武田061	真田信幸	電光石火の采配	効果時間延長	↑
武田071	春日源助	疾風の双陣	2部隊時の移動速度上昇値増加	↑
上杉050	お船	果てなき愛	効果時間延長	↑
上杉056	仙桃院	四劫の陣	計略範囲縮小	↓
上杉071	本庄時長	背信の刃	味方1～6部隊対象時の移動速度上昇値増加 味方部隊数による突撃ダメージ上昇値調整	↑↑
上杉072	上杉景勝	羅刹天の来臨	効果時間延長	↑
上杉074	お船	華芯の采配	計略使用時の修羅ゲージ変換値減少 効果時間延長	↑↑
上杉080	水原親憲	火神の迅雷（消費時）	【修羅ゲージ消費時】突撃ダメージ増加	↑
上杉084	前田慶次	大傾奇の朱槍（消費時）	【修羅ゲージ消費時】投げた無敵槍が復活するまでの間隔短縮	↑
今川008	井伊直盛	精鋭槍撃術	効果時間延長	↑
今川011	今川氏真	蹴鞠シュート	計略範囲拡大	↑
今川022	酒井忠次	精鋭射撃術	効果時間延長	↑
今川041	岡部元信	鳴海城の抵抗	計略範囲拡大	↑
今川051	太原雪斎	芳菊の右腕	効果時間延長	↑
今川053	三浦正俊	禍福の采配	計略範囲拡大　効果時間延長	↑
[illegible]	朝倉宗滴	勝事が本にて候	効果時間延長	↑
浅井朝倉051	京極高次	蛍大名の矜持	計略範囲拡大	↑
[illegible]	雑賀孫市	乱れ八咫烏	効果時間延長	↑
[illegible]	下間仲孝	手猿楽	効果時間延長	↑
[illegible]	鈴木重兼	雑賀の采配	計略範囲拡大　計略範囲調整	↑
[illegible]	土橋守重	阿修羅の銃弾	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	鈴木重朝	雑賀の操銃術	効果時間延長	↑
[illegible]	本願寺教如	因機説法	計略範囲拡大　対象が2部隊以上時の移動速度低下値増加	↑↑
[illegible]	北条氏繁	大筒防衛の構え	効果時間延長	↑↑
[illegible]	口羽通良	遠弓の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	安国寺恵瓊	預言者の戦線	効果時間延長	↑
[illegible]	毛利輝元	総大将の展望	効果時間延長	↑↑
[illegible]	毛利秀元	宰相の空弁当	効果時間延長	↑
[illegible]	島津歳久	翔ぶが如く	効果時間延長	↑
[illegible]	島津義久	島津の采配	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	島津義弘	狂鬼怒涛	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	川上忠兄	小返しの二丁銃	効果時間延長	↑
[illegible]	川上久林	小返しの長槍	移動速度上昇値増加	↑
[illegible]	川上久智	小返しの防備	効果時間延長	↑
[illegible]	久保之盛	五本鎚の采配	効果時間延長（統率力依存値増加）	↑
[illegible]	中馬重方	五人力の大弓	効果時間延長	↑
[illegible]	山田有栄	死地の鞘売り	効果時間短縮	―
[illegible]	朝日姫	来光舞踊	兵力低下間隔延長	↑
[illegible]	生駒親正	来光の構え	効果時間短縮	↑
[illegible]	大谷吉継	日輪の謀術	【日輪3】武力低下値増加	↑
[illegible]	加藤清正	日輪の猛勇	【日輪0、1】武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	黒田長政	日輪の突撃術	突撃ダメージ増加	↑
[illegible]	小西行長	日輪の痺矢弓術	【日輪0、1】矢が当たっている敵部隊の移動速度低下率増加	↑
[illegible]	ねね	慈母の恵愛	【日輪0、1】部隊復活時の兵力増加	↑
[illegible]	細川忠興	日輪の呪縛術	計略範囲拡大	↑
[illegible]	池田恒興	剣抜弩張	【日輪0】射撃時の攻撃回数増加	↑
[illegible]	千利休	茶聖の心遣	効果時間延長	↑↑
[illegible]	長束正家	珠算式滑走術	速度上昇値増加	↑
[illegible]	森長可	鬼の狂騒	効果時間延長	↑
[illegible]	山内一豊	立身への道	効果時間延長（統率力依存値増加）	↑
[illegible]	福島市松	荒法師の逆撃	武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	石田三成	大一大万大吉	効果時間延長	↑
[illegible]	宇喜多秀家	文武の陣	効果時間延長	↑
[illegible]	大谷吉継	百万の軍配	武力上昇値減少 忠誠度が無くなった味方がいる際の兵力低下値増加 忠誠度が無くなった味方がいる際の兵力低下間隔短縮 効果時間短縮	↓↓
[illegible]	加藤清正	帝釈天翔	移動速度上昇値増加 蹄撃の速度増加 蹄撃の最大距離短縮	↑↑
[illegible]	黒田如水	水鏡の軍法	【2部隊掛け】武力上昇値増加　効果時間延長 【3部隊掛け】効果時間延長	↑↑
[illegible]	小早川秀秋	人面獣心の采配	文治派の味方の武将コストによる武力上昇値増加 最大武力上昇値増加	↑↑
[illegible]	島左近	尽忠報友	忠誠度上昇値減少 効果時間短縮	↓
[illegible]	虎姫	美虎の剣牙	【日輪3】槍足軽にタッチした場合のダメージ増加	↑↑
[illegible]	細川忠興	弔いの炎	計略範囲縮小 忠誠度によるダメージ上昇値減少	↓
伊達007	鬼庭左月斎	左月斎の逆鱗	兵力低下値減少 兵力低下間隔短縮	↑
伊達012	喜多	崩撃の砲火	効果時間延長	↑
伊達018	伊達実元	弱体の砲火	効果時間延長	↑
伊達045	香の前	寵姫の采配	槍長さ増加 効果時間延長	↑↑
伊達048	伊達政宗	覇竜の顎	移動速度上昇に必要な敵軍の士気量減少	↑↑
伊達049	原田宗資	不敵な槍師	敵軍の士気量による武力上昇値増加 敵軍の士気量による槍長さ増加	↑
伊達050	茂庭綱元	狡猾な陣	計略範囲拡大　効果時間延長	↑
長宗我部029	本山夫人	田楽舞踊	兵力回復量減少 「戦兵」の味方部隊数による攻城力上昇値減少	↓↓
[illegible]	桑名吉成	臨機の剛槍	武力上昇値増加	↑
[illegible]	長宗我部元親	仁君の応変	計略範囲縮小	↓
[illegible]	長宗我部盛親	天賦の采配	「民兵」の味方の射撃時の回攻撃数増加 効果時間延長（統率依存値増加）	↑↑
[illegible]	津野親忠	悲運の慈君	兵力回復量増加	↑
[illegible]	井伊直政	関ヶ原の一番槍	自身が味方の中で最も前方にいる際の、乱戦中の攻城ゲージ攻城速度減少 効果時間短縮	↓
[illegible]	お梶の方	徳川の守護女神	武力によるダメージ軽減値減少 【翠煌】乱戦中の攻城ゲージ上昇速度減少	↓
[illegible]	徳川秀忠	矢雨の采配	効果時間延長	↑
[illegible]	本多正信	非情の陣	兵力低下値増加	↑
真田004	河原綱家	迅速なる退却	計略範囲拡大	↑
真田006	真田信幸	厳酷火烈	【3部隊以上】威力減少	↓
真田007	真田昌親	急攻の双陣	効果時間延長	↑
真田008	真田昌幸	宵闇の強襲	計略使用時に城内にいた部隊の戦場出現位置の調整 効果時間延長	―
真田010	竹林院	戦女神の天弓	強弓を当てた敵部隊の移動速度低下値減少	↑
真田011	矢沢頼康	武虎巳の裏計	効果時間延長（統率依存値増加）	↑
戦国数寄043	大島山十郎	くノ一紅騎兵	効果時間延長	↑
戦国数寄047	茶々	茶々の応援	効果時間延長	↑
戦国数寄054	直江兼続	雲と呼ばれた漢	効果時間延長	↑
戦国数寄063	蜂須賀正勝	日輪の一太刀	斬撃ダメージ値増加	↑
戦国数寄075	大谷吉継	ただこれも仁	計略使用時の兵力低下値減少	↑
戦国数寄089	織田信長	国士無双十三面	一定時間後の兵力回復量増加	↑↑
戦国数寄090	土田御前	徴税の術	効果中の敵が撤退した際の士気上昇値増加	↑
戦国数寄098	島津豊久	首おいてけ！	高速移動距離短縮 高速移動後、次に高速移動ができるようになるまでの間隔短縮	↑↑
戦国数寄102	徳川家康	逢魔が時	敵が撤退した際の城ダメージ減少	↓
戦国数寄106	真田幸村	異端の策略	敵城に与えたダメージによる自城のダメージ回復量増加 効果時間延長（統率力依存値増加）	↑
戦国数寄108	竹林院	豚の帽子亭	兵力回復量減少	↓
戦国数寄109	山手殿	運命共同体	移動速度上昇値増加	↑
戦国数寄113	白井局	戦乙女の光芒	武力上昇値増加	↑↑
他(東)083	二階堂阿南	撃滅の馬術	効果時間延長	↑
他(東)127	佐竹義宣	律儀者の刻限	効果終了時の士気上昇値減少	↓
他(東)133	最上義光	双謀の極み	【逆計】兵力減少間隔短縮	↑
他(西)047	陶晴賢	下克上	計略範囲拡大	↑
他(西)094	小野鎮幸	和泉の奇軍	効果時間延長	↑
他(西)110	大祝鶴姫	鶴の舞い	武力上昇に必要なラインの長さ短縮	↑↑
宴039	興雲院	お鍋の助け	効果時間延長	↑
宴045	滝川一益	月下の魔弾	効果時間延長	↑
宴051	七曲殿	大筒防衛の祈り	効果時間延長	↑↑
宴064	本願寺証如	捲土重来	武力上昇値減少	↓↓
宴067	亀姫	躍動の蒼娘娘	移動速度上昇値減少 【蒼葵】移動速度上昇値減少、効果時間短縮	↓
宴069	亀寿姫	寝言の采配	移動速度上昇値減少	↓
宴072	武田信虎	大悪無道	復活時の兵力増加	↑
宴073	長尾為景	和而不同	武力上昇値増加	↑↑
宴080	本多忠勝	東国無双	効果時間延長	↑

豊臣家

Ver.3.0の特徴

1. 強力なスペックの武断派武将の登場
2. 軽騎馬隊ではない通常の騎馬隊の追加
3. これまで少なかった大型日輪計略の増加

武断派の忠誠度をコントロールして勝利をつかめ！

舞台が関ケ原ということもあり、主役を担う豊臣家には新たな武将たちが大量に追加された。既存の日輪計略を持つ武将も居るが、今回の豊臣家の主軸となるのは石田三成や加藤清正を筆頭とした「文治派」、「武断派」という新しいカテゴリの武将たち。「武断派」の武将は武力、統率力とも高水準なスペックが特徴。計略は単体で効果を発揮するものや忠誠度によって効果が増減するものが多く、個々のポテンシャルが抜群に高い。

対して「文治派」の武将は武力が同コスト帯に比べやや低めの武将が多く、計略は単体強化が少なく采配や陣形などが多い。特に文治派で主軸となる【SR】石田三成や【SR】大谷吉継は、武断派と組むことでその効果を最大限に発揮する計略を持ち、そのほかの武将も忠誠度を上昇させ、武断派をサポートする効果を持つ内容が多い。武断派の忠誠度を文治派がサポートすることで、天下はすぐにもつかめるはずだ！

注目武将ピックアップ



「武断と文治をまとめあげろ」

【SR】石田三成

スペックこそ平均点ながら、武断派と文治派のコスト比によって計略効果が変化する計略を持つ。デッキ構成によって計略効果を選べる上に必要士気の軽さから連打も容易。豊臣家の新たな主軸としての素質は十分。



「磐石の戦」

【SR】大谷吉継

「百万の軍配」は武力上昇値こそ低いが効果時間の長さがウリの陣形。忠誠度次第で回復量も上昇し継戦能力が高い。忠誠度がなくなった武将を陣形外に出すことでデメリットが回避できることを覚えておこう。



「新しい突撃の形」

【SR】加藤清正

同コスト帯でも最高水準のスペックを誇る。「帝釈天翔」の効果時間中はタッチ突撃の代わりに馬のエフェクトが出てダメージを与える「蹄撃」を繰り出すことが可能となる。「蹄撃」では迎撃を受けないため、安定した立ち回りが魅力だ。



「くのいち究極奥義！」

【SR】初芽

「忍法悩殺の術」は敵部隊を自身に引き寄せる計略。統率力の割には効果時間が長く、高統率の騎馬隊でも十分迎撃が可能。文治派の1.5コストということで、想い人の【SR】石田三成と好相性というところもにくい。



「速さは強さに直結する！」

【R】可児才蔵

タッチ操作で高速移動を可能とする計略が強力。攻城準備中からの離脱や、タッチ突撃で移動中の敵部隊に飛び込んで迎撃を取るなど用途の範囲は広い。少々地味ながら敵部隊撃破時に兵力と忠誠度が上昇する点も評価が高い。



「高スペックの将配持ち」

【R】北政所

「日輪の天下人」以来となる日輪5消費の大型計略。超絶絢爛でラインを切断されなくなるため、事実上範囲が戦場全体の采配として使用可能。必要士気が5と軽めなので、ほかの全体強化計略と合わせてフルコンボも狙える。



「マウントはお任せ！」

【R】宝泉院

最高峰のスペックと強力な計略を持ち合わせた女傑。「女丈夫の怒弓」は必要士気が4にもかかわらず効果時間が長く、マウントはもちろん、状況を選ばず使いやすい。忠誠度の高い開幕に使用し、積極的に攻城を狙っていくことも可能だ。



「あらゆる敵を排除する」

【UC】珠

〈猛襲〉、〈魅力〉とスキの無いスペックもさることながら「宝珠の神剣」の斬撃が強烈。マウント時はもちろん守城時も敵部隊を寄せ付けない威力を誇る。忠誠度が回復する効果もあるので、確実に撃破を狙える場面で使用していこう。

戦国はみだし版

武断派、文治派と分かれていても豊臣家の武将なので、もちろんこれまでの豊臣家限定の采配などの効果対象になる。「日輪の天下人」をはじめ、前Ver.までのカードにも強力な計略は多いので、武断派の高スペック武将や【SR】初芽のように低士気で敵部隊を崩せる計略を投入すれば、まだまだ一線級で戦える性能となる。

豊臣家の新テーマ　武断派の忠誠度がすべてのカギを握る!

豊臣家に追加された武断派の武将の大半が特技〈忠誠〉を持つ。この特技は兵種アイコンに忠誠度を表す瓢箪が追加され、それが0になると武力、統率力が－2されているというデメリットがあるが、初期スペックはかなりの高水準。計略の効果も忠誠度に依存するものが多く、忠誠度が高い状態での効果は非常に強力。使い方次第で必要士気以上の効果を発揮できる計略が数多く用意されているため、試合全体を通していかに忠誠度を高く保つかがポイントだ。時間経過とともに減少していく忠誠度を回復する方法は基本的に二種類。攻城ダメージを与えるか、計略効果で回復する方法。前者は至ってシンプルで、大筒や虎口攻め、計略効果でも構わないので敵城にダメージを与えることができれば一定値の忠誠度が回復。攻城ダメージによる忠誠度の回復は、攻城ダメージが多いほど大きくなる。後者の計略による忠誠度の回復は「武断派」と対になる「文治派」の武将が所持していることが多い。【SR】島左近や【C】石田正澄がそれに当たり、これらの計略を一つでもデッキに採用しておくと、攻城が難しい場面でも忠誠度を回復できるため、立ち回りがかなり安定する。高い戦闘力を発揮する「武断派」と、忠誠度をコントロールする「文治派」。ふたつの特性をうまく引き出して勝利をつかもう。

▼忠誠度によって効果が変わる武将を紹介

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	使用法のコツ
【SR】細川幽斎	幽趣佳境(6)	味方の武力が上がり、対象の味方の忠誠度が高いほど兵力が最大兵力を超えて回復する。	回復量が対象となる武将の忠誠度次第で増減するので、全体の忠誠度を回復可能な計略と組み合わせたデッキ構築を意識しよう。
【3.0R】細川忠興	弔いの炎(6)	敵に炎によるダメージを与える。その効果は自身の忠誠度が高い程大きくなり、お互いの統率力で上下する。	統率力が上昇し、敵を撤退させると忠誠度も上昇する計略を持つ、【3.0R】ガラシャとのコンボが強力。ただし、それだけでは計略発動時の忠誠度は上昇しないので注意!
【C】浅野幸長など	忠勇の構え(3)	武力が上がる。その効果は忠誠度が増減するたびに変化し、忠誠度が高いほど大きい。	単純な効果ではあるが効果時間が比較的長く使いやすい計略。発動時の忠誠度が低くとも、計略効果中に忠誠度が回復すると効果が上昇する。

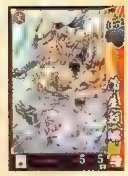
史実を覆せ!　武断と文治・石田三成デッキ

武断派と文治派の武将コストによって効果が変わる【SR】石田三成の「大一大万大吉」を中心としたデッキ。この計略は武断派の武将コストが高いほど武力が上昇するため、武力上昇値が最大となるコスト5.5を武断派に割り当てた。総武力は32とかなり高く、兵種構成もバランス型になっているので白兵戦で押し負けることはまずないだろう。

基本的に「大一大万大吉」を使用するのがメイン戦略。采配の割に必要士気が5と軽いので、中盤に士気を9以上ためてからの連打が非常に有効。家宝や拠点と合わせて敵城まで一直線に向かっていきたい。試合終盤や部隊がそろっていない守城時などは【3.0R】細川忠興の出番。統率力が低めの部隊を狙って一気に焼き払ってしまおう。単体超絶騎馬などには【R】可児才蔵の高速移動で迎撃を狙っていくなど、相手に合わせて小回りを利かせていく戦い方も可能。

采配を使用して攻城を狙うデッキなので、拠点は戦闘で有利になる馬屋や米蔵を積極的に普請したいところ。直接攻城を奪う以外にも忠誠度を回復させる手段がほしいため、これらのどちらかと大筒を採用しておくと安定性が増すぞ。




No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
豊臣060	【SR】石田三成	2	槍足軽	6	7	魅 軍	大一大万大吉(5)
豊臣056	【C】浅野幸長	1.5	騎馬隊	5	4	新 忠	忠勇の構え(3)
豊臣066	【R】可児才蔵	2	槍足軽	8	7	疾 忠	笹の首級(5)
豊臣067	【UC】蒲生頼郷	1.5	鉄砲隊	5	5	軍	文武の構え(3)
豊臣087	【R】細川忠興	2	鉄砲隊	8	8	忠	弔いの炎(6)
			合計	32	31	魅×1、軍×2、新×1、疾×1、忠×3	
			オススメ家宝			兜系(兵力上昇)	
			オススメ拠点			大筒、米蔵	

花田　勝　氏 主君　注目の二枚



【R】北政所

大絢爛の効果も然ることながら、日輪ため用の「七本槍・来光」を含めたデッキ構築のバランスの良さや、将配の特性を生かし、自城前で二つの米蔵を維持したまま攻め上がることができる点。必要士気5と低く追加の計略を使う余地もある対応力など、とてもゲームプランが立てやすいシンプルに強くいいカードだと思います。



【SS】福島正則

最初は弱いと思っていました(笑)。撤退してはいけないリスクがあるものの白兵の力を落とさず、タッチ突撃も追加され、実質士気2で日輪1をためられる計略と考えると強力ですよね。陣太鼓や【SR】淀の方などの士気をより多く使える方法も追加されたので、一試合に大絢爛二回という、今まで難しかった組み合わせも狙っていけそうです。

魔法のランプ 主君　注目の二枚



【R】宝泉院

まず見て分かる通りスペックが最高! さらに、注目してほしいのが計略。武力上昇も悪くない上、効果時間も非常に長く必要士気も低い! 采配に重ねて使用すれば相手を一網打尽にできるカードだと思います。今はまだあまり見かけませんが、今後の環境の変化や新デッキの出現で活躍する可能性が高いカードだと思います。



【SR】石田三成

計略内容と必要士気から考えて「前に出せっ!」ということが分かりやすくて素敵です(笑)。武力上昇を優先する場合、構成も武断派がメインになるのでデッキの総武力も高く作れそう。計略の必要士気が5なので早い段階で連発できるのも強みになるかと思います。〈魅力〉を多めにいれて開幕から打ち込むのも悪くなさそうです!

戦国 はみだし版

忠誠度に関連する新計略が多い中、前Ver.まで豊臣家を支え続けてきた日輪計略にも【SR】北政所、【SR】虎姫というデッキの中核になる計略が追加された。どちらも日輪をためてから使いたい計略なので、低士気で日輪をためられる【R】後藤又兵衛はもちろん、最大で日輪を一気に3ためることのできる【UC】加藤虎之助の「七本槍・来光」などと組み合わせて使いたい。

徳川家

Ver.3.0の特徴

1. 葵紋ゲージの新カテゴリ「三煌」計略
2. 敵城に直接ダメージを与える計略の追加
3. 豊臣武断派との混色計略の追加

新たな葵紋ゲージ、三煌を使いこなせ！

関ケ原のもう一つの主役、徳川家。今回の追加では葵紋ランプを新しく「三煌」という状態に移行させる「三煌計略」が追加された。異なる色の組み合わせによってさまざまな追加効果を発揮していた三葵計略に対し、三煌計略は同じ色の葵紋同士の組み合わせで追加効果を発揮する計略となっている。これまでは紅葵、蒼葵、翠葵とバランスよくデッキに組み込むことが多かった徳川家だが、この三煌計略の追加によって、むしろ同色の葵紋計略だけで組むデッキ構築も可能となった。

そして、もう一つの大きな要素が豊臣家との混色を前提とした計略の追加。【3.0SR】徳川家康を筆頭に【3.0SR】井伊直政、【3.0R】本多忠勝と関ケ原東軍の主だった武将たちが、豊臣家と相性のいい混色デッキを可能とさせる計略を所持している。武断派の武将たちだけでなく、日輪計略を持つ今までの豊臣家の武将にも効果が及ぶので、デッキ構築の幅が大きく広がった。

注目武将ピックアップ



【 天下を手中に 】

【3.0SR】徳川家康

新たな家康は徳川家に加え、豊臣家も対象とする効果時間の長い将配を持つ。ラインをつないでいる間は武断派武将の忠誠度の減少を大きく減らすことが可能となるため、高スペック武将たちを率いて敵陣を一気に攻め落とそう。



【 徳川家の斬り込み隊長 】

【3.0SR】井伊直政

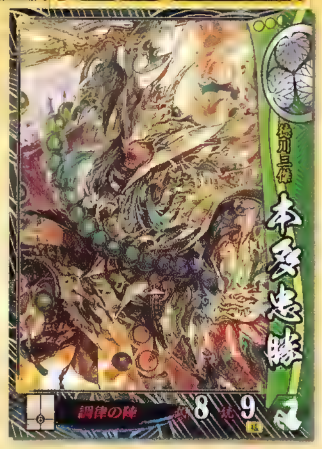
武力と速度が同時に上がる采配を持ち、武将コストの割り振りによって効果をある程度自由に選べるのが強み。必要士気が5と軽く、混色による最大士気の低下が立ち回りを圧迫しない点も新たな徳川家のコンセプトにマッチしている。



【 知恵と勇気、そして愛！ 】

【SR】お梶の方

武力上昇＋武力ダメージ軽減効果と、必要士気6の采配としては十分な性能。そして、翠煌の点灯中はさらに乱戦中も攻城ゲージが止まらなくなるため、敵城に張り付いてしまえばある程度の攻城ダメージが見込める。



【 部隊を率いる無双の武 】

【3.0R】本多忠勝

武力と統率力が上昇する陣形は、豊臣家の武将にも効果が適用され、効果時間中は徳川家の計略で忠誠度、豊臣家の計略で兵力が回復するようになる。効果時間が長いので、ほかの采配と合わせた計略コンボが強力だ。



【 これは正々堂々……!? 】

【R】榊原康政

「無の御旗」は突撃で敵城にダメージを与えられるようになる、という一瞬目を疑うような効果を持つ計略。突撃を繰り返すことで大きな攻城ダメージを狙うことも可能なため、単体馬家宝などとの組み合わせも効果的。



【 鉄壁の姫 】

【R】熊姫

「近寄るでない!」は敵部隊を吹き飛ばすというシンプルな計略ながら、必要士気が2と軽く、自身で蒼煌を点灯させることも可能なため、単体で完結している点が○。デッキに投入しておくだけで虎口や大筒を守る際の安定度がぐっと増す。



【 走る斬撃 】

【UC】柳生宗矩

必要士気が3と軽めの士気で敵部隊の兵力を削りながら葵紋ランプを点灯させられるのが魅力。蒼煌点灯時はチャージしながらの移動が可能になるため、采配などと組み合わせることで安定した高威力を期待できる。



【 後からじわじわ効いてくる 】

【C】青山虎之助

「蒼煌の混城」は敵部隊の出城を遅くする計略。直接戦闘にかかわるわけではないが、ぎりぎりの戦いになるほど致命傷を与えやすい。デッキに入れるだけで敵の動きを制限できるため、計略を打たなくても相手に対してのけん制となる。

戦国はみだし版

【3.0R】本多忠勝の「調律の陣」は効果時間中に徳川家、豊臣家の計略を使用することでそれぞれ追加効果を得られる計略だが、効果自体は豊臣家以外の武将も対象に含まれる。必要士気が少ない計略を連続して戦うことを前提としたデッキの場合、豊臣家との混色にとらわれること無く、ほかの勢力との組み合わせも強力だ。

徳川家の新テーマ　三煌が加わった、新たな葵紋ランプをコントロールしよう！

徳川家の特徴である葵紋ランプに新カテゴリとして追加された三煌。具体的な三煌ゲージの点灯方法については23ページにて詳しく解説しているので、まずはそちらを参照していただきたい。今回追加された徳川家の武将たちには「二葵以上の点灯で〜」という効果の計略が少なく、そのほとんどが三煌に対応した計略となっているため、三煌計略が今回の徳川家の中心といっても過言ではない。

三煌計略には二通りのパターンがある。一つは計略使用時に三煌状態になった場合に効果が強力になるタイプ。【R】熊姫や【C】小野忠明などの計略がこれに当たる。そしてもう一つが【SR】お梶の方や【R】松平忠吉などの、発動時は三葵状態であっても効果時間中に対応する三煌が点灯した時点で計略効果が上昇するタイプだ。前者は先に対応する三葵、もしくは三煌を点灯させておき、後者は三煌を点灯させておくか、計略を使用した後三煌計略を使用すると覚えておこう。説明だけを見ていると少々難しく感じるかもしれないが、実際に使用してみるとパターンは二つと少ないので、すぐにでも使いこなせるはず。

強力な三煌時の効果を、ときには既存の三葵計略と組み合わせ、三葵三煌どちらも使いこなし新時代の天下を目指そう。

▼オススメの三煌で強化される計略を紹介

武将名	計略名	計略効果	使用法のコツ
【SR】お梶の方	徳川の守護女神(6)	「三葵:翠／発動時点灯」味方の武力が上がり、武力によるダメージを軽減する。翠煌:さらに武力が上がり、乱戦されても攻城ゲージの上昇が止まらなくなる。この効果は計略使用後に翠煌に変化した場合も発動する。	必要士気6の計略と割り切っても十二分な性能。「徳川の守護女神」発動後は「翠煌の構え」などの必要士気が少ない計略で翠煌を点灯させ、一気に攻城を狙おう！
【R】熊姫	近寄るでない！(2)	「三煌:蒼／発動時点灯」範囲内の最も統率力の高い敵を吹き飛ばす。蒼:範囲内の全ての敵が対象になる。	虎口や拠点周りなど、敵部隊を吹き飛ばすことで、さまざまなアドバンテージを得ることが可能。足の遅い槍足軽メインのデッキに対しての時間稼ぎとしても有効だ。
【C】小野忠明	瓶割の太刀(3)	「三煌:翠／発動時点灯」「チャージ発動」斬撃を行い、敵と味方に武力によるダメージを与える。ダメージはチャージ時間が長いほど上がる。翠:さらに吹き飛ばすようになる。	全方位への斬撃は死角が無く便利。ただし、味方部隊も巻き込んでしまうので、位置取りには注意しよう。「徳川の守護女神」発動後ならば、味方を巻き込み強引に使っていける。

護ってみせる！ 守護女神・お梶の方デッキ

三煌のうちの翠煌で本領を発揮する「徳川の守護女神」を中心としたデッキ。【C】渡辺守綱以外の武将はすべて〈軍備〉を所持しており耐久度が非常に高く撤退しにくく、総武力も高めなので当たり負けるということは少ない。壁の堅さを生かし、開幕からどんどん敵城を目指していこう。序盤の拠点は大筒でも安定するが、相手部隊の無敵槍を味方の部隊で消しやすくしつつ、突撃も狙いやすくなる馬屋もオススメ。もしくは、ただでさえ高い耐久力をさらに底上げする米蔵を普請しておくことで、序盤戦をかなり優位に進めることができる。序盤を無計略で制しておくことで、士気を12ためてからの「徳川の守護女神」→翠煌点灯→「徳川の守護女神」という理想的な展開が可能となるぞ。

あえて弱点を挙げるとすれば、高い攻城力と耐久度の割には武力上昇値とダメージソースに欠けている点。敵部隊を倒して足並みを崩す、という動きが苦手なデッキなので、攻城は取ったものの敵部隊の足並みが揃ってカウンター負け。という場面には注意したい。勝負を決められそうなタイミングでは家宝も絡めて一気に決める思い切りのよさが必要だ。



No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
徳川050	【SR】お梶の方	2	騎馬隊	6	7	魅 軍	徳川の守護女神(6)
徳川034	【C】渡辺守綱	2	槍足軽	8	4	―	忍耐の翠槍術(3)
徳川051	【C】小野忠明	2	槍足軽	7	2	柵 軍	瓶割の太刀(3)
徳川055	【UC】高木清秀	1.5	槍足軽	5	5	軍	翠煌の構え(2)
徳川068	【UC】水野勝成	1.5	騎馬隊	5	4	軍	翠煌の防備(2)
		合計		31	22	魅×1、柵×1、軍×4	
		オススメ家宝				馬系(速度上昇)	
		オススメ拠点				馬屋、米蔵	

花田　勝　氏 主君　注目の二枚



【SR】お梶の方

計略効果に書いてあることすべてが強い！　単純なぶつかり合いで勝つことは非常に難しいです。対策としては、毒やダメージ計略などの武力に依存しない計略を入れること。そして後半のW米蔵を低コスト武将でしっかりと止めることでしょうか。トッププレイヤーの中では勢力限定が無い点も注目されていて、今後も随時流行カードとの混色が増えていくかもしれません。



【SS】徳川家康

原作のファンなんです（笑）。けれど、性能面で見ても長時間計略＋転進計略が使いやすく、自分の好みに合っています。長時間計略は現在の環境にマッチしていて戦いやすく、サポート計略も充実している点がうれしいですね。終盤、【UC】柳生宗矩を使った、攻城ダメージか計略による城ダメージの二択を迫るような運用が強そうです。

魔法のランプ 主君　注目の二枚



【R】本田忠勝

スペックもいいですが、一番の魅力は長時間陣形！　武力だけでなく統率力も上昇するので、相手に士気を使わせてから統率力の高い部隊で押し返し、残りの部隊を帰して士気差を作るといった立ち回りが可能です。とはいえ武力上昇値はそれほど大きくありませんので、デッキを組む際は、高武力武将を中心に組むのがよいかと思います！



【SR】井伊直政

高武力の〈疾駆〉持ちなので【3.0R】本田忠勝との相性は抜群！　計略も必要士気5と使いやすく、速度上昇効果もあり、【3.0R】本田忠勝に足りない要素を補ってくれます。この二枚は、かなり相性が良く、残りのコスト4を豊臣の武断派高武力で固めるだけでデッキが完成する単純明快さも、デッキ作りが苦手な僕の好みです（笑）。

戦国はみだし版　三煌による追加効果を伴う計略が中心となる今回の追加武将。しかし、前Ver.までの主流であった三葵躍進による強化と相性のいい武将も少ないながらも追加された。中でも強力なのが【SS】乾局の「たらい上げ」。紅葵で自身の武力が上がる、というだけの簡潔な効果になっているが、翠葵、蒼葵を同時に点灯した際の武力上昇値は超絶強化並み。「三葵の采配」を持つ【2.1SR】徳川家康などの新たなお供として十分な性能だ。

真田家

真田家の特徴
1. 真田家専用特技〈寡烈〉
2. 城内でも使用可能な計略「裏計」
3. 戦場と城内で効果が変化する計略「強襲」

一騎当千の武で敵を討て！

今Ver.で新しく追加された真田家。総枚数は17枚と新武家にしては少なめではあるが、武家の中核を担う【SR】真田幸村、【3.0SR】真田昌幸などコストの高い武将が多く、計略や特技も少数で戦うことを前提にしている内容が多いため、真田家単独で複数パターンのデッキを組むことが可能。

武家の特徴は、真田家の武将のみが所持している特技〈寡烈〉と、城内で使用可能な計略「裏計」、「強襲」。〈寡烈〉は乱戦中でも攻城ゲージが止まらなくなり、戦場に居る味方の部隊数が少ないほど武力が上昇する特技。部隊数は対戦相手から見えている部隊数となり、〈忍〉や〈伏兵〉などと合わせることでより効率よく運用が可能。もう一つの特徴である「裏計」、「強襲」という計略カテゴリは、城内から戦場の部隊に対し効果を発揮する内容となり、戦場に居る味方部隊の数が少ないほど戦闘で有利になる〈寡烈〉との相性が抜群。史実の通り、寡兵でも敵軍と渡り合える武家となっている。

注目武将ピックアップ



いまこそ真田勇躍の刻！

【SR】真田幸村

真田家の中核を担う武将。「三途渡の六文銭」は味方の部隊数が少ないほど武力と移動速度、攻城力が上昇する計略。〈寡烈〉のおかげで乱戦中でも攻城が止まらないこともあり、敵に与えるプレッシャーは絶大！



変幻自在の戦略

【3.0SR】真田昌幸

「宵闇の強襲」は武力と速度が上昇する計略。自城の部隊は戦場へ、戦場の部隊は自城へと一瞬で移動するため、文字通り敵部隊への強襲が可能。城内の並びのまま戦場へ現れるので、計略を使う際は位置取りに注意。



〈寡烈〉武将と以心伝心

【SR】於菊

「以心伝心」は戦場の部隊を自城へ、自城の部隊を戦場へと移動させる単体版「宵闇の強襲」ともいえる計略。自身が騎馬隊なので位置取りに自由が効き、コストも軽いためデッキに採用しやすいのもポイントが高い。



天弓を持つ戦場の華

【SR】竹林院

「戦女神の天弓」は味方部隊の武力に応じて武力が上がる計略。一定以上で攻撃可能な部隊数が増加するため、少ない部隊で敵部隊を相手にする真田家には貴重な存在。追加される強弓には移動速度低下も付与される。



ときには二連続で焼き払え

【SR】真田信幸

戦場に居る味方部隊の数が少ないほど武力が増す〈寡烈〉と、自城に居る味方部隊の枚数で威力が増す「厳酷火烈」との相性が抜群。ダメージ計略としては必要士気が6と低く、士気12から連打が可能な点も優秀だ。



無双の血は受け継がれる

【3.0R】小松姫

計略は戦場の部隊数に応じて槍の長さが、自城の部隊数に応じて槍撃ダメージが上昇する「無双の血筋」。武力上昇値は一定なので、敵部隊の構成に合わせて自城と戦場に居る部隊数を調整しどちらを優先するか選択しよう。



忍びが居なければ作ればいい

【UC】横谷左近

コスト比最高の武力に〈軍備〉も所持しており、同コスト帯の騎馬隊と比べても優秀。「忍法抜足差足」は武力と統率力が上がり、〈忍〉効果を得るため〈寡烈〉との相性が抜群。効果時間も非常に長く使いやすい計略だ。



武力上昇は突然に

【C】矢沢頼康

自城内から戦場の味方部隊の武力を上昇させることが可能な計略「武虎巳の裏計」を持つ。単純な効果ではあるが、【SR】真田幸村をはじめとする高コスト武将が、どこにいても強化できるという単純明快な強さを持つ。

戦国はみだし版 〈寡烈〉は敵から見えている武将の数が少ないほど武力が上がる特技なので、隠れながら戦える〈忍〉とは非常に相性がいい。しかし、現状の真田家には〈忍〉を持つ武将は存在しないため、他家・東の裏忍者軍団や武田家など、ほかの武家から呼び込むしか無い。中でも、武田家に新しく追加された【3.0SR】加藤段蔵は計略の効果で〈忍〉の効果も上昇するため、高武力の騎馬隊として加える価値が高い武将だ。

真田家のテーマ　敵から見える部隊数が重要！

真田家は【SR】真田幸村をはじめ、全体的にコストが高い武将が多く、特技〈寡烈〉の性能も影響し、ほかの武家と比べて枚数の少ないデッキを組む機会が多くなる。そのため、少数の部隊で多数の部隊の相手をするにも〈寡烈〉の使い方が非常に重要となる。敵城にさえ張り付いてしまえば〈寡烈〉の効果で乱戦では攻城が止まらなくなるため、計略で攻城力が上がる【SR】真田幸村や、マウントで強力な【SR】竹林院などを軸とし、いかに兵力を減らさず敵城へたどり着くか、というのも真田家の課題となる。

そして、これらをサポートするのが自城内から使用できる「裏計」と「強襲」。特に自城と戦場の部隊を自在に入れ替えることのできる【3.0SR】真田昌幸、【SR】於菊が持つ「強襲」は敵部隊を荒らすだけ荒らしての転進や、敵部隊の攻めがひと段落してからのカウンターなど、常に相手の裏をかく戦略が可能となる。ほかにも、特技〈寡烈〉の効果を生かすために〈忍〉効果を持つことが可能となる【C】唐沢玄蕃、【UC】横谷左近らの計略も見逃せない。策無しに闇雲にぶつかり合うのではなく、マッチング画面や武将配置時などに、その試合の大まかな戦略をイメージし、真田家らしく敵部隊を徹底的に撹乱していこう。

▼オススメの〈寡烈〉、味方部隊を参照する計略を紹介

武将名	計略名（士気）	計略効果	使用法のコツ
【SR】真田幸村	三途渡の六文銭（6）	武力と移動速度と城攻撃力が上がる。その効果は戦場にいる味方の部隊数が増減するたびに変化し、部隊数が少ないほど大きい。	〈寡烈〉やコストが影響し、部隊数が少ないデッキでの運用が強力。直接攻城を狙う際は、相手のタッチ突撃などを防ぐもう一部隊とともに挑もう。
【3.0SR】真田昌幸	宵闇の強襲（7）	「強襲」真田家の味方の武力と移動速度が上がる。さらに戦場にいる真田家の味方が一瞬で自城に移動し、城内の真田家の味方が一瞬で戦場に移動する。	高統率力で〈伏兵〉を持つため、開幕の安定感が抜群。計略は真田家にとって生命線ともいえる性能だが、しっかりと運用プランを考えて発動しよう。
【SR】竹林院	戦女神の天弓（4）	戦場にいる真田家の味方の武力の最大値が大きいほど、武力が上がる。一定以上武力が上がると、同時に弓攻撃できる部隊数が増加し、以下の兵種アクションが使用可能になる。「強弓」強弓を当てた敵の移動速度が一定時間下がる。	一度に複数部隊に攻撃可能な計略は〈寡烈〉との相性が良く、【SR】真田幸村との相性も良好。単体強化家宝を装備させ、発動機会を向上させるのも有効だ。

寡兵こそ本領！　真田家デッキ

【SR】真田幸村、【3.0SR】真田昌幸を中心としたデッキ。四枚デッキとしては武力が低めなので、開幕は【3.0SR】真田昌幸の〈伏兵〉で敵の部隊を確実に落とし主導権を握る。その後、高統率力を生かし敵城へ張り付けさえすれば、相手は〈寡烈〉の対応に追われるはず。その間に別の場所で【SR】真田幸村、【UC】横谷左近が敵部隊と戦い、戦力を分散させるのが理想的な展開。

中盤以降は「忍法抜足差足」を使用して戦場に見える部隊数を減らし、〈寡烈〉の効果を最大限利用する。〈寡烈〉による高武力を生かし敵部隊の計略を引き出して、自城近くまで引き込んでから「宵闇の強襲」でのカウンターを狙おう。相手が「宵闇の強襲」を気にして攻めてこないようなら「三途渡の六文銭」→「戦女神の天弓」のコンボで自ら攻城を奪いにいくことも可能なので、敵部隊の動きに合わせた計略の選択が重要だ。拠点で相性がいいのは高武力武将の兵力を回復できる米蔵と、敵部隊から素早く逃げられる馬屋。大きな攻城ダメージを狙える機会が少ないデッキなので、直接戦闘で有利になれる拠点を選択し、少ないチャンスで一気に大ダメージを狙おう！






No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
真田009	【SR】真田幸村	3	槍足軽	9	5	気 魅 烈	三途渡の六文銭（6）
真田008	【3.0SR】真田昌幸	2.5	槍足軽	6	11	伏 魅 烈	宵闇の強襲（7）
真田010	【SR】竹林院	2	弓足軽	6	6	気 魅 烈	戦女神の天弓（4）
真田012	【UC】横谷左近	1.5	騎馬隊	6	1	軍	忍法抜足差足（3）
			合計	27	23	気×2、伏×1、魅×3、軍×1、烈×3	
			オススメ家宝			茶壷系（復活時間短縮）	
			オススメ拠点			馬屋、米蔵	

花田　勝　氏 主君　注目の二枚



【3.0SS】真田幸村

原作ファンなんです！　現状はスペックで勝る【SR】真田幸村が主流になっていますが、これから真田家の追加カードが増えた際に選択肢に入るのではないかと思っています。計略効果で一発逆転、ジャイアントキリングが狙えるのもいいですね。「虎口ゲーで、リーグが上の人に勝てるのならこんなにいいゲームはない！」って感じで（笑）。



【SR】真田昌幸

現在の真田家ではマストといってもいい武将。〈寡烈〉との相性のいい〈伏兵〉は部隊数が少なくなりがちな真田家の開幕をサポートしてくれる点もいいですね。計略は相手の動きを制限できるので見た目以上に嫌らしく、相手がうまければうまいほど苦しめてくれそうです。この武将を見ると「強襲」計略こそ真田の目玉といえるかもしれません。

魔法のランプ 主君　注目の二枚



【SR】真田幸村

最高スペックのカードです！　統率力も低くはないので高統率力の騎馬でマウントしてしまえば、〈寡烈〉の効果もあり攻城を奪いやすいかと思います。コスト3の槍足軽という、スルーしたくない攻城力なのに白兵戦では止められない。計略効果も〈寡烈〉や強襲計略とすごく噛み合ってますし、攻めている側は楽しく戦えるのではないでしょうか。



【SR】真田信幸

幸村と相性のいい高統率騎馬。〈寡烈〉効果があるので開幕はこの二枚のみで戦場を制圧できますし、何といっても真田の守りにダメージ計略があるのは大きいです！　真田の足りない部分を確実にフォローしている計略ではないでしょうか。必要士気が6なので、相手が家宝を先に使っていれば連発も強力です。

戦国はみだし版　乱戦で攻城ゲージの上昇が止まらないという効果を持つ〈寡烈〉も、タッチ突撃や敵部隊に押されていると攻城ゲージがなかなか上がらず、結果として攻城が入らない場面も多い。特に各槍足軽の真田幸村は、統率力が5なので、攻城時に押し出されることが多いはず。相手によっては、家宝で武力や兵力を上げるのではなく、統率力を上げた方が攻城が入りやすい場面もあることを覚えておこう。

上杉家

Ver.3.0の特徴

1. 修羅計略で城ゲージを修羅ゲージへ変換
2. 羅刹計略で修羅ゲージを使用し効果を強化
3. 不足していた高コスト武闘派槍足軽の登場

新たな修羅、羅刹計略に加え、各コストに優秀なパーツ武将が追加

追加された上杉家の武将カードは全15枚。各コスト帯に満遍無く優秀な武将が追加され、兵種バランスも整った追加となった。特技では【3.0SR】直江兼続をはじめ、【3.0SR】前田慶次、【R】大国実頼、【C】藤田信吉など〈疾駆〉を持つ武将が多く、全体的な機動力も向上。普請システムの影響で戦場全体を使用することが多くなった今Ver.では機動力は非常に重要になってくるため、この追加は追い風だ。そして何より、上杉家一番の追加要素が、城ゲージを利用した修羅、羅刹計略の追加。どちらの計略も自城ゲージを犠牲にする性質を持っているため慎重な扱いが必要だが、その分、各種能力の上昇値も大きい。初見で使いこなすには少々難しい計略なので、全国対戦に出る前に、まずは群雄伝などで計略の試運転を済ませておこう。犠牲にした自城ゲージを取り戻す以上のポテンシャルを秘めた新計略を使いこなし、上杉家の再興を目指せ！

注目武将ピックアップ



【 義の力を示せ 】

【3.0SR】上杉景勝

「羅刹天の来臨」は、修羅ゲージを使用することでさらなる武力上昇とダメージ軽減効果を発揮する。強力な計略だが使用時には修羅ゲージを犠牲にするため、その分に見合ったリターンが取れるタイミングで使用しよう。



【 愛の一字が野望を打ち砕く 】

【3.0SR】直江兼続

「阿修羅王の権化」は武力と速度が同時に上がる采配。一時的にとはいえ城ゲージを犠牲にするため、必要士気5の計略としては効果が高い。士気の軽さを生かし、序盤の攻めで使用し、修羅ゲージの回復時間を稼ごう。



【 狙った獲物は逃がさない 】

【SR】お船

夫である【3.0SR】直江兼続と同じく必要士気5の修羅計略「華芯の采配」を持つ。武力上昇のみのシンプルな計略だが、効果時間がやや長く、鉄砲隊であれば射撃中の旋回が可能になるため、武力上昇値以上の高火力を秘める。



【 天下御免の傾奇者、参上！ 】

【3.0SR】前田慶次

「大傾奇の朱槍」は武力と移動速度が上昇し、無敵槍を投げることが可能となる。投げた無敵槍で移動速度の速い相手に対し迎撃を取ることも可能だ。しかし無敵槍を投げている間は、自身の前に無敵槍が無くなるので注意してほしい。



【 これぞ動く砲台 】

【R】大国実頼

スペックが高く、射撃だけではなく、乱戦もしやすい鉄砲隊。「羅漢の銃弾」は必要士気4の計略としては破格のせん滅力を持つ。修羅ゲージ使用時には四方向へ斜線が伸び、近距離で使用すれば相手に逃げ場を与えない。



【 範囲無限の超回復 】

【3.0R】菊姫

「質素倹約」は必要士気4の回復計略。修羅ゲージ使用時はほぼ100%兵力が回復するため、城ゲージを犠牲にする価値は十分にある。範囲が戦場全体なので場所を選ばず、いざというときの緊急手段としても使いやすい。



【 開幕に強い武闘派槍足軽 】

【UC】山上道及

武力8の〈猛襲〉持ちというだけでも採用価値が高い武将。「羅刹入道の圧壊」は必要士気3で武力上昇と兵力回復が可能なので、最後の一粘りや中盤での荒らしに有効。修羅ゲージ使用時は超絶強化として使用可能だ。



【 端攻城はおまかせ！ 】

【C】藤田信吉

コスト1ながら〈疾駆〉を持つため、迎撃も狙える端攻城役として最適。「修羅の進撃」は必要士気2で修羅ゲージを作れる点が魅力だが、計略効果自体も効果時間が長く、移動速度も速いので性能面でも侮れない内容となっている。

戦国 はみだし版

修羅ゲージは基本的に自城ゲージとは切り離されたモノとして扱われるが、虎口ゲージ増加の判定は修羅ゲージに変化している部分までを含める。そのため、城ゲージが勝っている状態から修羅計略を使用し、自分の虎口を開く、というような使い方は不可能。また、修羅計略は自城ゲージが修羅ゲージに変化するが一定以上は削れないようになっているため、計略使用＝落城、ということにはならない。

上杉家の新テーマ　城ゲージを代償に力を得よ！　修羅・羅刹計略！

自城ゲージを修羅ゲージへと変換する修羅計略、その修羅ゲージを使用することで強力な計略へ変化する羅刹計略が追加された上杉家。計略の詳しい内容は23ページでも確認してほしい。

まず、修羅計略でデッキの主軸にしやすいのが【SR】直江兼続と【SR】お船。一時的にとはいえ自城ゲージを代償とするだけあり、いずれも必要士気に対して比較的優秀な計略内容となっている。

そして、対になる羅刹計略は采配なら【SR】上杉景勝、単体強化ならば【R】大国実頼が中核として運用しやすく強力だ。時間経過でデメリットが回復する修羅計略と比べ、羅刹計略は、発動時に自城ゲージを代償として生み出した修羅ゲージをすべて使用してしまうため、対価は大きい。また、最大限に効果を引き出す場合は、事前に修羅計略を使用し修羅ゲージを生み出さなくてはならないため使用タイミングの見極めもシビア。しかし、その分、強力な計略が多く、上記武将以外にも範囲が戦場全体の回復計略を持つ【R】菊姫などデメリット以上に優秀な点を持つ計略が多い。一時的に城ゲージを代償にする修羅計略、修羅ゲージを使用する羅刹計略。それぞれ異なる形で自城を代償とする二つの計略を使いこなすことが、今Ver.の上杉家の明暗を分ける！

▼オススメ修羅・羅刹計略の武将を紹介

武将名	計略名(必要士気)	計略効果	使用法のコツ
【3.0SR】上杉景勝	羅刹天の来臨(6)	【羅刹】上杉家の味方の武力か上がる。修羅ゲージを消費した場合、さらに武力が上がり、武力によるダメージを軽減する。	修羅ゲージを使用した際の計略効果が強力。コスト的にも計略的にも枚数が少ないデッキで真価を発揮する。【3.0SR】直江兼続とのデッキが扱いやすくオススメ。
【3.0SR】直江兼続	阿修羅王の権化(5)	【修羅】上杉家の味方の武力と移動速度が上がる。	序盤から終盤まで頼りになる万能な修羅計略。ただし、修羅ゲージの増加量も多いので、使い過ぎると自城が修羅ゲージで満たされてしまうので注意が必要だ。
【R】大国実頼	羅漢の銃弾(4)	【羅刹】武力が上がり、二方向に射撃できるようになる。修羅ゲージを消費した場合、さらに武力が上がり、四方向に射撃できるようになる。	羅刹ゲージを使用した際には、四方向に射角が広がるため全弾命中させるには密着する必要がある。しかし、武力上昇値も高く全弾をヒットさせられれば一撃必殺の威力を誇る。

自城を糧に！　羅刹天の来臨デッキ

優秀な修羅計略を持つ【3.0SR】直江兼続と羅刹計略の采配を持つ【3.0SR】上杉景勝を組ませた四枚デッキ。高武力武将がそろっているため、単純なぶつかり合いで負けることが少なく、コストが高めの武将が多いため攻城力も高い点が特徴。序盤は枚数が少ないため、敵部隊の端攻めや拠点の妨害阻止などケアすべきことは多い。まずは〈疾駆〉を持つ騎馬隊の【3.0SR】直江兼続の機動力を生かして、一体ずつ確実に対処していこう。枚数の多い相手には開幕に矢倉か馬屋を普請すると対応しやすくなり、敵に振り回されなくて済む。

敵部隊と真っ向勝負となる場合には米蔵での兵力回復が有効だ。中盤以降、ある程度士気がたまってのぶつかり合いになったなら、まず「阿修羅王の権化」を使用。羅刹計略を使うことを考えて、なるべく早めのタイミングで使用しておくと修羅ゲージの回復も見込める。そして、修羅ゲージがある程度少なくなり、士気もたまったら「羅刹天の来臨」の出番。士気があればもう一度「阿修羅王の権化」を重ねて、一気に敵城へ攻め込もう。順調に行けば終盤にもう一度「羅刹天の来臨」を使う分の修羅ゲージが残っているはずだ。






No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
上杉072	【3.0SR】上杉景勝	2.5	槍足軽	9	8	気 魅	羅刹天の来臨(6)
上杉081	【3.0SR】直江兼続	2.5	騎馬隊	8	7	魅 疾	阿修羅王の権化(5)
上杉077	【3.0R】菊姫	1.5	槍足軽	5	5	魅	質素倹約(4)
上杉085	【UC】山上道及	2	槍足軽	8	2	猛	羅刹入道の圧壊(3)
			合計	30	22	気×1、魅×3、疾×1、猛×1	
			オススメ家宝			兜系(兵力上昇)	
			オススメ拠点			馬屋、米蔵、矢倉	

花田　勝　氏 主君　注目の二枚



【3.0SR】直江兼続

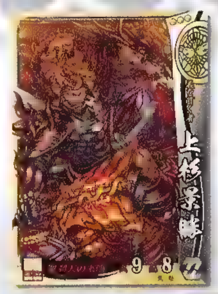
「阿修羅王の権化」は効果が高くとても使いやすく、【3.0SR】上杉景勝と組み合わせて状況により使い分けると強力です。けれど、あえて羅刹計略ではなく、前Ver.の計略と組み合わせて「阿修羅王の権化」直後に計略コンボを狙うのも面白いですね。修羅ゲージを使うなら彼がベストだとは思いますが、それ以上に汎用性のあるカードだとも思います。



【R】大国実頼

修羅ゲージを使用した四方向射撃はもちろん強力ですが、ゲージを使用しなくとも武力+3の二方向射撃が10c程度と使い勝手は悪くないんですよね。良スペックで采配メインのデッキにも組み込みやすいのでいろいろな出番はありそうです。その独自性ゆえハマる人はとことんハマってしまいそうな中毒性のあるいいカードだと思います。

魔法のランプ 主君　注目の二枚



【3.0SR】上杉景勝

〈魅力〉+〈気合〉フェチの僕としては上杉ナンバーワンはこのカードで決まりです！　武力はもちろん統率力まで高めなので、前に出しやすいですしね！　加えてこの計略。采配のぶつかり合いで負けることは無いでしょうし、武力ダメージ軽減が攻めにも守りにもいい感じです。攻城戦向けカードの中では最高峰ではないでしょうか。



【C】車斯忠

【3.0SR】上杉景勝の相方にはぜひとも、この【C】車斯忠を選んでいただきたい！　景勝の計略を強化するために必要な修羅ゲージを士気2で作れるので簡単に「羅刹天の来臨」へとつなげますし、計略中の双弓は強力な援護になります。コスト1の弓足軽なので前線の武力を落とさずデッキが組めるのもベストです！

戦国 はみだし版

今回は修羅、羅刹計略のみの追加となった上杉家。大小はあるものの少なからずリスクを伴う計略なので、前Ver.までの状況を選ばず使用可能な計略を一枚でもデッキに加えると立ち回りに幅が出る。中でも【R】宇佐美定満の「荘厳華麗」は必要士気が少なく、状況に応じた使い方ができるためオススメの計略だ。

織田家

Ver.3.0の特徴

1. 瞬間火力UP！　瞬攻計略の追加
2. 使いやすい騎馬隊武将の追加
3. 豊富なSSカードの追加

豊富なSSカードたちが魅力

織田家に追加された効果時間が短い代わりに必要士気が軽い瞬攻計略。大型計略や各種采配がそろっている織田家としては、小回りの利くこの計略の追加は非常に大きい。これにより瞬攻計略で主導権を握って相手との士気差を作り出し、すきを見て大型計略をたたき込む。というスタイルの戦略が取れるようになった。

また、織田家には今回も戦国数寄が多く追加。TVアニメ「健全ロボ ダイミダラー」の楚南恭子＝冬姫など、合計六枚のコラボ武将はいずれも個性的な計略を所持している。前Ver.までの豊富なカード資産と組み合わせ、今回も最前線で戦えるぞ！

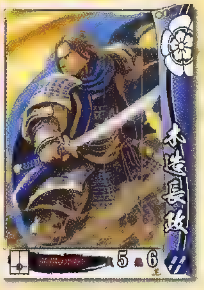
【C】斎藤徳元

必要士気が軽く使いやすい「瞬攻の力萎え」は、状況を選ばず使いやすい。コスト1の鉄砲隊で武力2、統率力5の〈伏兵〉と、デッキの足を引っ張りにくいスペックも高評価。

【C】木造長政

「防備の瞬攻」は統率力が上昇し、武力によるダメージを軽減する防護効果を持つ。ダメージ軽減効果が高く、城門防衛時など、ピンポイントで敵部隊を抑えたい場面で活躍してくれる。







［ 必要士気３の采配が登場！ ］

【R】織田秀信

必要士気3の采配「瞬攻の采配」が強力。武力と統率力が上がるだけのシンプルなものながら、その分使いやすく、コストも低いので、どのデッキに採用しても安定した効果を発揮できる。



［ 私はペンギンを許さない ］

【SS】冬姫

健全ロボダイミダラーとのコラボで登場した武将。「至高の双丘」は自身と味方1部隊の武力と移動速度が上昇する使い勝手のいい計略。一定時間後の兵力回復効果も大きい。

織田家の新テーマ 既存武将に瞬攻計略を取り入れよう！

今回追加された瞬攻計略は必要士気が軽いため細かく小出しにできるのが最大の魅力。敵部隊を荒らすことに重点を置いても強力だが、前Ver.までに追加された采配などと組み合わせることでより効果的を発揮する。Ver2.2に追加された【R】織田信定や【UC】柴田勝家など、特定条件で士気が戻ってくる計略で敵の計略を引き出して士気差を作り、最終的に采配計略を重ねて一気に城ゲージ差を付ける。という戦い方の随所に瞬攻計略を加えることで、今まで以上に小回りが利くようになり、これまでよりも積極的に敵城を狙える機会が増えるはずだ。

少ない士気でもきっちり運用！　至高の双丘デッキ

今回、追加された必要士気が軽いカードを多めに組み込み、敵部隊を荒らすことに比重を置いたデッキ。中心計略となるのは「至高の双丘」と「瞬攻の采配」の二つ。どちらも必要士気が3と軽いため、使用するタイミングを選ばないのが強み。相手を各個撃破し、相手部隊の足並みを崩していこう。特に「至高の双丘」は兵力回復効果もあるため積極的に敵部隊との戦闘で使用していきたい計略。軽めの計略が多いとはいえ「瞬攻の采配」にほかの計略を重ねれば相手の采配計略にも十分に対応できるようになっており、「鬼の進撃」なども合わせれば、総力戦も十分可能。

拠点でおすすめとなるのは安定した攻城ダメージが見込める大筒。攻城力が高いデッキではないので、きっちりとダメージを稼ごう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
SS093	【SS】冬姫	1.5	槍足軽	5	7	魅	至高の双丘(3)
織田088	【R】織田秀信	1.5	騎馬隊	4	7	魅	瞬攻の采配(3)
織田072	【R】佐久間盛政	2	槍足軽	8	1	気	鬼玄蕃の奮闘(5)
織田082	【UC】佐久間盛重	2	槍足軽	8	4	―	豪盛の長槍術(4)
織田084	【UC】柴田勝家	2	槍足軽	7	6	軍	鬼の進撃(5)
			合計	33	25	気×1、魅×2、軍×1	
			オススメ家宝			茶壷系(復活時間短縮)	
			オススメ拠点			大筒、矢倉	

花田　勝　氏 主君 注目武将



【UC】百々綱家

織田の瞬攻計略の仕様を知って真っ先に浮かんだのが森蘭丸との相性でした。15にはならないだろうと思っていたのですが、現状は武力家宝を装備すると、ちょうど15になるんですよね。カウントは短いものRやEXの森蘭丸の追加効果を発動することができる。どちらの組み合わせでも気軽にデッキに組み込めるので咄嗟の計略コンボとして採用する価値は十分にありそうです。

魔法のランプ 主君 注目武将



【SS】冬姫

来ました！　今回の

胸

枠！

瞬攻計略は軽い士気で高い効果を持つので、二武家以上のデッキに採用しても最大士気の少なさを感じずに運用が可能。全Ver.までの豊富なカードに加え、ピンポイントでの守りに特化した【UC】木造長政や、低士気で陣形や采配への抑止力となる【C】斎藤徳元などを効果的に取り入れ、一武家では足りない要素を的確に補うデッキを完成させよう。

毛利家

Ver.3.0の特徴

1. 新計略「戦線」の登場
2. 焙烙関連の計略が多数追加
3. 優秀な騎馬隊でデッキパターンも豊富に

弓足軽は毛利家にお任せ

鉄砲隊こそ居ないものの、騎馬隊、槍足軽、弓足軽の三兵種が豊富にそろっていた毛利家は、今回もそれぞれの兵種にバランスよく新武将が追加された。中でも毛利家らしく弓足軽は強力な武将が多く【R】小早川秀包においては、これまでに無いほどの高スペックを誇り、弓足軽の層の厚さがより強化された。また、コスト1の騎馬隊で弓足軽を強化する投げ計略を持つ【SS】南の方や、〈焙烙〉で敵城を攻撃可能となる【R】マセンシア、敵部隊を一瞬で移動させる【C】宍戸元続など、低コスト帯の戦力も充実。戦術とデッキの幅が大きく広がった。

【R】マセンシア

「聖なる焙烙」は〈焙烙〉で敵城を攻撃できるようになる、とんでもない効果を持つ。巷では計略使用時のセリフ（CV:五十嵐裕美）にとりこにされた主君も多いとか!?

【C】宍戸元続

敵部隊の武力を下げ、一瞬で自分の場所へ移動させる、相手の足並みを崩すのに最適な計略「奇術師の伎芸」が強力。引き寄せた後は、味方の〈焙烙〉などで一気に倒し切ろう！







〔 攻守で相手の足を止める 〕

【SR】吉川広家

「不動の障壁」は、範囲内の自身以外の移動速度を低下させ、その分だけ自身を強化する強力な計略。妨害効果のおかげで攻守共に有効活用可能な計略だ。



〔 ハイスペックな戦線持ち 〕

【3.0R】毛利輝元

毛利家の新しい計略である戦線計略「総大将の展望」を持つ。武力だけでなく統率力も上がるため、敵部隊を戦線ラインより奥へ押し込みながら戦うことも可能だ。

毛利家の新テーマ 戦線を維持し、相手の行動を制圧!

今Ver.で毛利家に新しく加わった戦線。計略を使用した武将の位置によって効果が増減する計略で、敵城に近づくほど効果は大きくなる。ただし、敵部隊に戦線のラインを突破されてしまうと効果が低下してしまうため、部隊の配置に注意し、言葉通り戦線を維持していくことで効果を発揮する計略だ。敵と味方の位置取りによって効果が増減するため扱いの難しさはあるが、効果範囲が戦場全体におよび、効果時間も長いなど、デメリットの分、強力な面も多い。全軍の足並みをそろえて戦う部隊運用を身に着ければ、非常に強力な計略となっている。

戦うときは全軍で！　総大将の展望デッキ

【3.0R】毛利輝元が持つ「総大将の展望」を中心計略にしたデッキ。武力と統率力が上がるため敵部隊のライン内への進入を防ぎやすい。

序盤は弓で敵部隊の兵力を削りながら応戦し、大筒でのリードを狙う。中盤以降は「総大将の展望」を使用してラインを押し上げ、敵の拠点を妨害しながらさらに大筒でリードを広げよう。終盤は士気も多くある状況が多いので【SR】吉川広家の連環効果で妨害しつつ試合終了まで逃げ切る。また、城ゲージで負けている場合は【R】マセシアで取り返すという裏の手も可能だ。拠点は大筒、もしくは弓による安定したダメージを見込める矢倉との相性がいい。武力押しに対抗する計略が少なめなので、家宝は敵の攻勢をやり過ごせる術書などを選択しておくと戦いやすい。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
毛利055	【3.0R】毛利輝元	2	弓足軽	7	7	制 魅	総大将の展望（7）
毛利048	【SR】吉川広家	2.5	槍足軽	8	7	軍	不動の障壁（6）
毛利050	【R】小早川秀包	2	弓足軽	8	3	魅 疾	撃退の双強弓（4）
毛利013	【UC】児玉就方	1.5	槍足軽	5	5	焙	大玉焙烙（5）
毛利054	【R】マセンシア	1	槍足軽	2	3	魅 焙	聖なる焙烙（4）
			合計	30	25	制×1、魅×3、焙×2、軍×1、疾×1	
			オススメ家宝			術書系（移動速度低下）	
			オススメ拠点			大筒、矢倉	

花田　勝　氏 主君　注目武将



【UC】福原広俊

最初は正祭でも使用した【R】マセンシアの補助として使おうと思っていたのですが、【SS】五龍姫や【UC】児玉就方などとも組み合わせて使っているうちに、実は【UC】福原広俊自体が強いんじゃないかということに気付きました（笑）。本人のスペックも良く、毛利家の可能性を広げる一枚なのではないでしょうか。但し回復速度の上昇はわずかなので、〈焙烙〉一回を回復させるというイメージで使った方がいいかと思います。

魔法のランプ 主君　注目武将



【R】小早川秀包

コスト2で武力8〈魅力〉、〈疾駆〉。なんですかこのスペックは！　弓足軽の高武力〈疾駆〉持ちは騎馬系ですら捉えるのが困難です。強弓で二部隊の相手を吹き飛ばす計略は、守りはもちろん、攻城中のマウントで使えばどこかしら攻城が入るといった場面も出てくると思います。何より必要士気4が素晴らしい！　個人的に今まで毛利家はあまり使いませんでしたが、デッキ構築の際、選択肢に入ってくる一枚です。

戦国はみだし版

戦線計略は戦場全体に効果が届くので、基本的にどの計略と組んでも相性がいいという点も見逃せない。依然として強力な【UC】清水宗治や、【SR】毛利隆元など、いろいろな計略との組み合わせを検討しよう。少々特殊な使い方だが、戦線ライン上の後ろへ敵部隊が居ると効果が下がるというデメリットを、相手の〈忍〉や〈伏兵〉の部隊を探すレーダーとして利用することも可能だ。

島津家

Ver.3.0の [illegible]
1. 闘痕計略の追加
2. 闘痕状態に対して効果が高い計略の追加
3. 高コスト鉄砲隊の増加

高火力と機動力を両立

〈車撃〉による移動しながらの射撃が強みの島津家。今回も数多くの〈車撃〉鉄砲隊が追加されている。中でも強力なのが、援護射撃で高火力の鉄砲を休まず撃ち続けることのできる【SR】島津惟新斎と、自分以外の範囲全体の味方の武力と移動速度を上昇させる【R】島津忠恒。どちらも効果時間終了後に闘痕状態が1進むため、計略効果後も味方の武力が上昇し、高火力の射撃が可能。序盤から使用し計略未使用の通常戦闘で優位に立ち、主導権を握ろう。動き回りながら高火力の鉄砲を撃ち続け敵部隊を近づけず、常に得意な中〜遠距離での戦闘で相手を屈服させろ！

【C】押川公近

武力8に〈防柵〉を持ち、スペック要員としても優秀。「小返の貫通射撃」は高武力の味方部隊と一緒に使うことで、必要士気3にもかかわらず相手の陣形などを追い返すことも可能だ。

【UC】木脇祐秀

島津家のコスト1.5騎馬隊としては唯一の武力6なので、いろいろなデッキの選択肢に入りやすい。特技〈攻城〉のおかげで最後に逆転のチャンスを作れる点も優秀だ。







「援護射撃で常に射撃」

【SR】島津惟新斎

味方部隊の射撃時、射程内の味方部隊が自動で弾丸消費無しの援護射撃をするようになる闘痕計略「島津の退き口」。一部隊ずつタッチすることで、絶えず射撃を繰り出すことが可能。



「戦場全体の闘痕計略」

【3.0R】島津忠恒

自身以外の味方部隊すべての武力と移動速度を上昇させる闘痕計略の使い勝手が抜群！必要士気5と軽く重ね掛けも可能なため、この計略単体で押し切ることも可能なほど。

島津家の新テーマ 闘痕は島津の勲章

島津家に新しく追加された闘痕計略。計略の対象になった部隊は、効果時間終了後に闘痕状態となり、最大兵力の減少と引き換えに武力が上昇する。詳細は24ページの解説でも確認していただきたい。一番の注意点は、闘痕が二段の状態から進むと撤退してしまい、闘痕状態が解除されてしまうこと。二段階の味方部隊全体に闘痕計略を掛けた場合、効果終了時に味方がすべて撤退！ということにもなりかねないので、基本的に一枚は闘痕状態を解除する計略、もしくは味方の復活カウントを減少させる【宴】島津歳久の「いざ白雲の末」などの計略を採用しよう。

敵が居なくなるまで撃ち続けろ！ 島津の退き口デッキ

味方の射撃に合わせ援護射撃が可能となる「島津の退き口」と、闘痕状態を解除し、武力を大幅に上昇させる「大将の鑑」を合わせた四枚デッキ。高武力の鉄砲隊がそろっているため、遠距離での戦いでは優位に立ちやすい。序盤〜中盤は遠距離戦で大筒ダメージを稼ぎつつ闘痕状態を二段階まで進め、士気をためた終盤に「大将の鑑」→「島津の退き口」のコンボで一気に相手をせん滅させ攻城を奪う。拠点は遠距離戦の強さを生かした大筒と、最大兵力の少なさをカバーする米蔵がオススメ。後半の計略コンボの火力が非常に高く、正面からのぶつかり合いは得意だが、闘痕により最大兵力が減少するため統率力依存のダメージ計略などを持つ相手には、闘痕を一段階で止めておくなどの対応が必要となる。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
島津056	【SR】島津惟新斎	3	鉄砲隊	9	8	気 車	島津の退き口(6)
島津048	【C】押川公近	2	鉄砲隊	8	3	柵 車	小返の貫通射撃(3)
島津059	【R】島津龍伯	2.5	鉄砲隊	8	10	魅 車	大将の鑑(6)
島津061	【UC】長寿院盛淳	1.5	槍足軽	6	1	猛	闘痕の捨て奸(3)
			合計	31	22	気×1、柵×1、魅×1、車×3、猛×1	
			オススメ家宝			茶葦系（復活時間短縮）	
			オススメ拠点			大筒、米蔵	

花田　勝　氏 主君　注目武将



【R】島津忠恒

まずイラストと声がいい！　コスト2としては高いスペックで、計略も戦場全体に効果が及ぶ使いやすさが素晴らしく、環境も島津家に追い風なので使っていて楽しいはずです。【R】島津龍伯で闘痕効果を消しつつ戦うデッキや、【宴】島津歳久の白雲デッキ、速度上昇を生かした鉄1、槍3、馬1デッキなど、新旧問わず島津全体に相性がいいまさに万能といえる存在ですね。Ver.3.00Cの注目カードになるのではないでしょうか。

魔法のランプ 主君　注目武将



【R】島津忠恒

ここだけは、勝さんとかぶっても許してください（笑）。本人のスペックも良く、何といっても計略が強力！　計略範囲が戦場全体で、尚かつ自身が効果対象外なので重ね掛けまでできちゃう！完璧です（笑）。計略効果に移動速度上昇もあるので、相手が踏み込んできたところにカウンター。そして、そのまま落城なんて光景も目に浮かびます。これからの島津デッキで、よく見るカードになりそうです。

戦国はみだし版　何度も記載している通り、闘痕は二段階以降に進んでしまった場合の撤退に注意が必要。単体の闘痕状態を解除する場合は、【R】亀寿姫の癒しの白地蔵、全体を解除する場合は【R】島津龍伯の「大将の鑑」がオススメ。また、コストや兵種が合わない場合などは、味方部隊の復活カウントを減少させる計略を持つ【宴】島津歳久や、一部隊を即復活させる【R】実窓夫人の採用なども検討しよう。

伊達家

Ver.3.0の特徴
1. 相手の士気によって効果が増減する計略
2. 高コスト槍足軽の増加
3. 槍足軽＆竜騎馬デッキの台頭

槍足軽の採用がカギ

今回、伊達家に追加された武将カードは全部で九枚。前Ver.同様、竜騎馬隊と槍足軽の二兵種だが、特に【3.0SR】伊達政宗や【R】茂庭綱元などの高コスト槍足軽がデッキの中核となる計略を持って登場したことがポイント。今までコストや計略の関係上、どうしても竜騎馬隊を中心にコストを割いてきた伊達家だが、今回の追加でデッキ構築の幅も広がり、槍足軽を中心に置いた新たな戦い方も可能となった。高い機動力に火力を併せ持つ竜騎馬隊と、高コスト高武力の槍足軽による新たな伊達家のデッキは、いわゆる騎馬槍デッキに慣れている主君にもオススメだ。



［ 相手の計略コンボを制限 ］

【3.0SR】伊達政宗

相手の士気が多いほど効果が強力になる「覇竜の顎」は、士気をためて一気に計略を使うデッキの動きを抑制可能。居るだけで相手の動きをコントロールできる強力な武将だ。



［ 相手の計略使用を制限 ］

【R】茂庭綱元

【3.0SR】伊達政宗とは対照的に、こちらは相手の士気が少ないほど効果が強力になる陣形を持つ。対戦相手が士気を使い切ったタイミングを狙い、それを上回る反撃を繰り出そう！





【C】鈴木元信

「伊達幕府の野望」は敵部隊の武力を下げると同時に計略の必要士気を上げる特殊な計略。相手とぶつかり合う前に、敵の主要計略を持つ武将を範囲に入れて使おう。

【R】香の前

使いやすいコスト1の采配計略持ち武将。武力は上がらないが、槍の長さと竜騎馬隊の射程が上がるため、遠距離が有利に。こちらが主導権を握りたい場合に使用したい計略だ。

伊達家の新テーマ　敵部隊の士気を把握しコントロールする

今Ver.で、敵の士気が多いほど効果が上昇する【3.0SR】伊達政宗、敵の士気が少ないほど効果が上昇する【R】茂庭綱元など、相手の士気量に応じて効果が増減する効果を持つ計略が追加された。これらの計略をデッキに採用しておくことで、対戦相手はこちらの計略を警戒し、士気の使いどころをある程度コントロールすることが可能となる。ここに、敵部隊の必要士気を上げる【C】鈴木元信の「伊達幕府の野望」を取り入れると、より効果的に運用可能だ。ただし、こちらも敵部隊の士気量に合わせて使う計略を選ぶことが求められるため、プレイヤーに豊富な知識が必要となる。

相手の士気をコントロール　覇竜の顎デッキ

対戦相手の士気の量に応じて計略の効果が増減する計略を二つ採用し、【C】鈴木元信の「伊達幕府の野望」で対戦相手の士気をコントロールするデッキ。必要士気が多くなった計略の使用を嫌がるようなら相手の士気がたまったタイミングで「覇竜の顎」を使用。構わず計略を使ってくるようなら「狡猾な陣」を使うといった、状況により使用する計略を切り替えて戦う。重要なのは対戦相手が現在どれくらいの士気を抱えているかを把握すること。試合中に使った計略の士気は必ず覚えておき、最も効果のある選択肢を採用しよう。拠点で相性がいいのは機動力を上げられる馬屋と、安定して攻城を奪える大筒。特に馬屋は相手の采配計略をスルーして士気差を作り出せるので、デッキの動きともかみ合う。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名（士気）
伊達048	【3.0SR】伊達政宗	3	槍足軽	9	7	城 魅	覇竜の顎（6）
伊達043	【R】片倉重長	2	竜騎馬隊	7	6	軍	怜悧狡猾（4）
伊達047	【C】鈴木元信	1.5	竜騎馬隊	5	6	制	伊達幕府の野望（4）
伊達050	【R】茂庭綱元	2.5	槍足軽	8	6	魅	狡猾な陣（6）
			合計	29	25	城×1、制×1、魅×2、軍×1	
			オススメ家宝			茶壷系（復活時間短縮）	
			オススメ拠点			大筒、馬屋	

花田　勝　氏 主君　注目武将



【R】茂庭綱元

スペックは少々物足りませんが、相手の士気が低い場面での「狡猾な陣」は非常に強力です。Ver.3.00Bで多くみかた混色大谷デッキのように、二武家以上のデッキに対しては分かりやすく強いですよね。計略の性質上、どうしても相手依存になってしまう要素もありますが、ほかの低士気の狡猾系計略を持つ武将と組み合わせるなど、使い手次第で化ける上級者向けのカードだと思います。

魔法のランプ 主君　注目武将



【3.0SR】伊達政宗

このカードがデッキに居るだけで、相手には常に士気を使わないといけないというプレッシャーが掛かります。しかし、伊達家を相手に士気を先に使わないといけない状況は相当厳しい。そろそろ新計略の必要士気も分かってきたころなので、これから流行ってきそうなカードだと思っています！　デッキを組む際は、もう一つ強い采配が欲しくなりますが、伊達家にはいくつか選択肢があるのでいろいろなパターンができそうですね。

戦国はみだし版　今回の追加カードは対戦相手の士気をコントロールできてこその計略が多いため、軽い士気で敵の計略を引き出せるカードは相性がいい。士気4で味方の兵力と弾数を回復させられる【2.0UC】鈴木元信や、計略を引き出すだけでなく、その後の戦闘も可能な【SR】久保姫、必要士気が軽い采配の【R】片倉小十郎などがオススメ。

長宗我部家

Ver.3.0の特徴
1. モードチェンジをサポートする設置陣形
2. 国令計略の大量追加
3. 鉄砲隊の追加

一領具足にも鉄砲の波が!

今回の追加で大きく変わった点は、前Ver.まで居なかった鉄砲隊の追加。槍足軽と騎馬隊がデッキの中心であった長宗我部家にも新たな時代が到来し、デッキ構築と戦術の幅が広がった。また、計略面でも高速移動が可能になる【SR】長宗我部盛親やモードの変化によって兵力が回復する【R】津野親忠、後に解説する新しい設置陣を持った【3.0SR】長宗我部元親など独特な内容が多い。もちろん長宗我部家全体としてはこれまで通り〈一領具足〉の使い方がカギを握る。追加された国令計略を使いこなし、戦兵と民兵の特性をそれぞれ使い分けよう。



新しい〈一領具足〉の可能性

【3.0SR】長宗我部元親

「仁君の応変」は必要士気が8の大型設置陣形。範囲内の味方のモード変更に合わせ、範囲内のすべての味方のモードが切り替わるという今までに無い特殊な計略となっている。



射撃中に移動可能!

【SR】長宗我部盛親

「天賦の采配」は武力が上がり、鉄砲隊であれば残弾が0になった瞬間からタッチで高速移動が可能となるので、〈車撃〉のように射撃中に移動することが可能だ。

【UC】阿古姫

範囲内の味方を自城に移動させる「民意の転進」は、戦兵から民兵へのモード切り替えのみ可能な国令計略。バラバラになった部隊全体のモードを統一する用途でも使用可能。



【R】津野親忠

範囲内の味方の武力が上がる采配「悲運の慈君」を持つ鉄砲隊。効果時間が長く、槍の長さと鉄砲隊の射程も上がるため、今までに無いじっくりとした戦い方が可能となる。



長宗我部家の新テーマ 新たな〈一領具足〉の切り替え方!

分かりやすい追加要素として鉄砲隊が挙げられるが、長宗我部家のお家芸〈一領具足〉を生かす計略が追加されている点も見逃せない。今Ver.では采配や陣形などの範囲内に居る武将のモードが切り替わることで全体のモードが切り替わる計略が追加された。【3.0SR】長宗我部元親、【R】津野親忠がこれに当たり、二武将とも効果時間が長いため、切り替えで得られる追加効果を生かしやすく、必要士気の軽い国令計略を組み合わせれば、瞬間的に何度も追加効果を得ることも可能。これらの計略と鉄砲隊でラインをコントロールしながら戦うというのが新しいテーマとなる。

最後にすべてをたたき込め!仁君の応変デッキ

「仁君の応変」の効果時間の長さを生かして戦うデッキ。序盤は民兵の復活時間短縮効果を利用しラインを上げ、城ダメージを最小限に抑えるような戦い方を心掛けよう。そして、このデッキが本領を発揮するのは「仁君の応変」を設置してから。ほぼ永続する設置陣形のため、以降は常に武力上昇の恩恵を受けつつ戦うことが可能となり、終盤に士気がたまればこちらのもの! 必要士気の低い単体国令計略の二つを使用しモードを切り替え、移動速度上昇、武力上昇の効果を陣形内全体に与え一気に敵城を攻め立てよう。

拠点で安定するのは終盤のフルコン時に兵力回復が可能な米蔵。士気を使わずに長宗我部家の序盤の戦力をサポートすることができる矢倉もオススメだ。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
長宗042	【3.0SR】長宗我部元親	2.5	弓足軽	7	6	魅 領 軍	仁君の応変(8)
長宗013	【SR】水心	1.5	騎馬隊	3	6	柵 魅 領	天女の導き(4)
長宗037	【UC】長宗我部親吉	2	槍足軽	6	3	領 軍	脇城の剛勇(3)
長宗041	【C】立石正賀	1	槍足軽	2	1	気 領	覚悟の喚起(2)
長宗045	【R】戸波親清	2	鉄砲隊	6	5	柵 領	八尾の剛勇(3)
			合計	24	21	柵×2、気×1、魅×2、軍×2、領×5	
			オススメ家宝			兜系(兵力回復系)	
			オススメ拠点			大筒、米蔵、矢倉	

花田 勝 氏 主君 注目武将



【3.0SR】長宗我部元親

少し難しそうな計略ですが、いろいろな可能性を感じます。今は【R】本山親茂を使い三部隊をモードチェンジさせる使い方が主流になっていますが、必要士気2の計略を連発する使い方も強そうなんですよね。ほかの設置陣形との組み合わせや、パーツの選択など、とにかく選択肢が多い。本人のコストも永続陣形持ちとしては軽く、設置陣形なので撤退しても問題無い。デッキを構築するのが楽しそうなので、一度は使ってみたいカードです。

魔法のランプ 主君 注目武将



【C】立石正賀

〈一領具足〉持ちにしてこのスペック! 新たな鉄板カードになりそうです。計略も必要士気2でモードチェンジと魅力的ですが、効果終了時にモードチェンジが入るので注意してください。ただ、その効果を生かし、戦兵の【SS】長宗我部元親に掛け、統率力を上げ「氷造形の術」のダメージを上げ、「氷造形の術」発動後、民兵になった【SS】長宗我部元親が「覚悟の喚起」終了時に戦兵に戻るという組み合わせも強そうですね。

戦国はみだし版

全体の〈一領具足〉を変化させる計略が増えたことから、【R】戸波親武や【R】長宗我部兼序のような民兵や戦兵の数で効果が上昇する計略を持つ武将にも再注目。一試合に何度も全体のモードを切り替えることも現実的となったので、「戦の呼応」や「民の呼応」なども使いどころが増えるはず。長宗我部家のデッキを新たに組み直す際は、前Ver.のカードも注意深くチェックしよう。

他家 西

Ver.3.0の特徴
1. 満遍なく兵種が追加
2. 他家初の〈盾槍〉持ち武将が登場
3. どんなデッキも構築可能な豊富な戦力

豊富な戦力を生かそう

今回も少数ながらバランスの取れた武将たちが追加されている他家・西。【SS】白井局は、これまで北条家にしか居なかった特技〈盾槍〉を持つ武将。統率力も高く〈伏兵〉を持つため、いろいろなデッキに投入して効果を発揮する。ほかにも【3.0SR】立花宗茂の「大津の包囲戦」など優秀な計略が軒を連ねる。尖った特徴は少ないが、兵種やコストとともに全体的な層が厚くなり、何でもできるという表現がぴったりな武家となってきた他家・西。さまざまな采配、陣形計略を組み込めるので、単独でも自分に合ったデッキを構築することが可能となるはずだ。



「 夫婦の相性は抜群 」

【3.0SR】立花宗茂

〈攻城〉、〈気合〉、〈魅力〉と先陣を切るには十分な特技を持つ武将。夫婦でデッキを組むことで、武力上昇、兵力回復と合わさり、粘り強い攻めが展開可能となる。



「 北条以外で初の〈盾槍〉 」

【SS】白井局

北条家以外では初となる〈盾槍〉持ち武将。「戦乙女の光芒」はチャージで範囲内の全敵部隊にダメージを与えるため、攻守にわたり活躍が見込める計略だ。



「 全部隊で噛み付け 」

【R】鍋島直茂

「狼牙の采配」は味方の武力が上がり、槍足軽であれば乱戦中の敵部隊にタッチでダメージを与えられる采配。複数部隊を抑えるように同時にタッチし、一気に敵部隊をかみちぎろう。



「 豊富な低コスト武将と共に 」

【R】立花直次

味方部隊数に応じて武力が、敵部隊に応じて移動速度と突撃ダメージが増加する「大剛主膳」は、枚数が多めのデッキに採用すると真価を発揮する。

高武力で粘り強く！　「大津の包囲戦」デッキ

【3.0SR】立花宗茂の「大津の包囲戦」を使用し、兵力を回復しながら攻城を狙うデッキ。高武力武将がそろっているので、米蔵を普請し、序盤から積極的に敵城を狙っていこう。相手によっては部隊数の少なさをカバーする矢倉も効果的だ。

「大津の包囲戦」は陣形内に部隊が多いほど回復する計略。部隊数には敵部隊も含めるので、真っ向勝負は望むところ。敵部隊を巻き込んでの混戦を目指そう。一緒に採用している【1.2SR】立花誾千代は武力上昇と引き換えに兵力が減少するおなじみの計略。計略コンボを狙う場合は「戦姫の檄雷」から「大津の包囲戦」という順で使用しよう。士気を13も使うコンボだけあって破壊力はかなりのもの。正面からのぶつかり合いで一気に落城を狙おう。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
他129	【SR】立花宗茂	2.5	槍足軽	8	6	城 気 魅	大津の包囲戦(7)
他049	【SR】立花誾千代	2.5	騎馬隊	8	7	制 魅	戦姫の檄雷(6)
他097	【UC】十河存保	2	槍足軽	7	5	柵	名誉挽回(5)
他121	【R】柳生宗厳	2	槍足軽	8	2	猛	無刀取り(3)
			合計	31	20	城×1、柵×1、気×1、制×1、魅×2、猛×1	
			オススメ家宝			兜系(兵力回復系)	
			オススメ拠点			矢倉、米蔵	

花田　勝　氏 主君　注目武将



【C】有馬晴信

スペック難になりがちな他家・西のコスト1槍足軽で、武力2、統率力4の〈防柵〉持ちと、スペックだけでも採用価値があります。加えて計略もこの勢力に無かった、統率力を上げ、範囲内の全員を自身近くに呼び寄せるといった内容。例えば【SR】山中鹿之助を相手の裏側に呼び寄せて一気に攻城を狙ったり、【宴】果心居士を相手の中心に放り込んだりといった緊急回避以外の使い道できる、スペック、計略ともに優れたカードですね。

魔法のランプ 主君　注目武将



【3.0SR】立花宗茂

このカードはいろいろかっこいいので大好きです！　スペックが好みな上、計略が武力上昇と兵力回復効果を持つ陣形とか、僕には至高のカードですよ（笑）。本体が〈気合〉持ちの高武力なので陣形のリスクもそれほど感じにくく動きやすいかと思います。デッキを組む際は、フルコンに備えて何か采配を入れたくなりますが、士気が7なので士気5以下の計略や、【R】大祝鶴姫などとも相性も良く可能性を感じますね。

戦国 はみだし版

普請の仕様変更とともに、【SR】大友宗麟などの拠点に関係する計略はエラッタを受けているので、使用する際は、公式サイトや.NETで計略内容を再確認しよう。
このエラッタの対象となった計略で注目したいのが、【UC】奈多夫人の「占領妨害」。自軍の拠点を敵に占領されなくなるという計略変更を受けたため普請全般と相性がいい計略となった。

他 他家 東

Ver.3.0の特徴

1. 士気バック効果を持つ二人の佐竹
2. 二種類の計略効果を持つ双計の追加
3. 効果的な高コスト武将の追加

豊富な士気を使い回そう

他家・西と同じく、豊富にそろった戦力がウリの他家・東。今回の追加でデッキの中核を担うのは、昼刻と夕刻で効果の変わる【3.0SR】佐竹義重と【3.0R】佐竹義宣。昼刻中は士気バックが大きく、夕刻中は武力上昇値などの効果が大きく上昇する。昼刻の間は積極的に使用し、相手の計略を引き出し士気差を作る計略として。中盤以降はその士気差を生かし、強力な効果を持つ計略で一気に畳み掛ける。といった、異なる性能を有効活用することで、常に有利に戦場を支配することが可能だ。前Ver.までの豊富な戦力と組み合わせ、士気を贅沢に使用したデッキを組み上げよう。



計略も使いやすい高コス槍

【3.0SR】佐竹義重

「鬼刻凱」は武力、兵力、移動速度、槍撃ダメージが上昇し、効果終了時に士気が返ってくる計略。昼刻は士気の戻りの多さを生かし戦場を荒し、夕刻以降は強力な超絶強化として運用しよう。



新たな律義者は采配

【3.0R】佐竹義宣

「律儀者の刻限」は武力が上がり効果終了時に士気が戻ってくる采配。昼刻は士気が多めに戻ってくるため、必要士気が軽く何度も使用可能。自身のみ生還すれば士気が戻ってくる点も◎。



妨害と逆計を一人でこなす

【R】最上義光

「双謀の極み」は妨害計略としては武力と統率力を、逆計時には移動速度と兵力を下げる計略として使用可能。敵のキーカード持ちをマークしプレッシャーをかけよう。



〈疾駆〉持ち高武力武将

【UC】鮭延秀綱

乱戦中に敵部隊の武力と統率力を下げる計略「長谷堂の健闘」。計略効果を生かすには当然乱戦する必要があるのだが、〈疾駆〉のおかげで同兵種に乱戦を仕掛けやすくなっている。

士気はどんどん使うもの！「律儀者の刻限」デッキ

計略効果終了時に士気が戻ってくる采配を持つ【3.0R】佐竹義宣を中心とした四枚デッキ。総武力が高めのデッキなので序盤から「律儀者の刻限」のみでも高武力武将の集団で攻め入ることができるのが強み。攻め入った際、たまらず対戦相手が計略を使ってきたならば引き返してやり過ごすか、大型計略の場合は【SR】長野業正の計略を合わせて無力化し、相手の計略効果が終了したころに再度攻め上がる。昼刻は士気の戻りが大きく、士気を気にせずに使用可能な計略となるため、米蔵と合わせることで、ほぼ永続的に武力上昇と回復効果を得られる。一度パターンにはまってしまえば計略をどんどん使い落城まで一直線！　という、そう快なデッキになっているので、一度は試してほしい。

No.	武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(士気)
他127	【3.0R】佐竹義宣	2.5	騎馬隊	8	6	魅 軍	律儀者の刻限(5)
他014	【SR】長野業正	2.5	槍足軽	8	10	柵	老虎の奇手(7)
他057	【UC】正木時茂	2	槍足軽	8	2	城	槍大膳(5)
他113	【C】斎藤義龍	2	騎馬隊	6	4	柵 新	大蛇の毒牙(5)
			合計	30	22	城×1、柵×2、魅×1、軍×1、新×1	
			オススメ家宝			兜系(兵力回復系)	
			オススメ拠点			米蔵、馬屋	

花田　勝　氏 主君　注目武将



【R】佐竹義宣

前ver.の士気バックの「陣形」ですら強かったのに、まさか采配になるとは……。本人のみが効果終了時までに生存していれば士気バックの恩恵をフルで受けられるので、騎馬隊という兵種もプラス材料。さらに、夕刻になると士気が帰ってくる量は減りますが、武力上昇値が跳ね上がる。その上、勢力の限定が無く武断派や高スペック武将を詰め込むこともできると、士気バック系の計略では過去最高レベルの強さなのではないでしょうか。

魔法のランプ 主君　注目武将



【R】佐竹義宣

Ver.3.00Bまでは、ちょっと強過ぎましたかね(笑)。Ver.3.00Cでは、ちょっとおとなしくなりそうですが、また強くなって帰ってきてくれると僕はうれしいです(泣)。前Ver.の陣形が采配になり、弱点は無いくらい強いカードになりました。夕刻になると効果が変わる点も、攻めにバリエーションが出て面白いですし、言うこと無い一枚です！

個人的にも大好きなカードですので、これからも選択肢の最上位に入る武将です。

戦国はみだし版

今Ver.で追加された【3.0SR】佐竹義重と【3.0R】佐竹義宣はどちらも主効果が統率力アップの家宝を装備することで武力と統率力を揃目にすることができるので、【R】蘆名盛氏の「揃目の采配」や、【C】蘆名義広の「揃目の強化術」の効果を最大限活用することが可能となる。どちらも他武家と組みやすく、デッキの幅も広いためオススメだ。

武田家

Ver.3.0の特徴
1. 新しい〈忍〉武将の追加
2. 〈軍備〉武将の兵力を生かした計略の追加

忍者で相手を撹乱

武田家に追加されたカードは戦国数寄を合わせて三枚。注目武将としては優秀な特技を三つ持つ【3.0SR】加藤段蔵。計略で〈忍〉効果が強化され、敵部隊の撹乱にうってつけのカードになっている。もう一枚は漫画「センゴク」からの参戦となった【SS】山県昌景。「完璧なる合戦」は〈疾駆〉を持つ武将は武力と移動速度が、それ以外は武力と統率力が上昇するため、デッキの中核を担える。最後の一枚【R】見性院は、兵力に比例して武力を上げる計略を持った鉄砲隊。〈軍備〉を持つ武将の多い武田家では使いやすい計略なので、前Ver.までのデッキの一枠を変更して導入しよう。



〔 忍び寄って毒を盛れ！ 〕

【3.0SR】加藤段蔵

「忍法暗剣殺」は武力と移動速度に加え〈忍〉効果が上昇する計略。突撃した部隊の兵力を徐々に下げる効果もあるため、高武力の武将にも一定のダメージを与えられる。



〔 完璧なスペックと采配 〕

【SS】山県昌景

〈魅力〉、〈疾駆〉、〈猛襲〉と実用的な特技を多く持つため、采配を持つ武将としては破格のスペックといえる。肝心の「完璧なる合戦」の性能自体も高く、すべてにおいて完璧な武将だ。

花田 勝氏 主幹

注目武将



【3.0SR】加藤段蔵

毒の性能は控えめですが効果時間もそこそこ長く、速度上昇も速いので龍騎単などにもかなり有利に立ち回ることができそう。必要士気が5なので「挑発」などとの計略コンボも狙いやすく、数少ないワントップ騎馬デッキの主軸になれそうな武将ですね。

新システムと相性のいい既存カードは？

【3.0SR】加藤段蔵は突撃してこそ真価を発揮する計略となっているため、相手の主軸や騎馬隊への突撃をサポート可能な「挑発」を持つ【UC】黄梅院や【R】小山田信茂などとの相性が良好。【R】見性院は〈軍備〉を持つ武将全般と相性が良く、特に【R】武田晴信、【2.2R】甘利虎泰などの高スペックな〈軍備〉持ち武将と組ませることで真価を発揮する。

今川家

Ver.3.0の特徴
1. 最大士気を増減させる計略の増加
2. コスト２の新しい騎馬隊

今回も最大士気の調整を

今川家に追加された二枚の武将は、どちらも前Ver.の特性を受け継ぎ最大士気の増減に関係する計略を持っている。特に効果時間中に最大士気が低下することで武力と移動速度上昇の追加効果を得る【SR】三浦正俊の「禍福の采配」は、前Ver.で今川家の中核を担った【SR】今川氏親、【R】今川義元らの計略が持つ最大士気が下がるという効果をメリットに変えることができる。同時に追加された【R】嶺松院は計略使用時に最大士気が低下するため、こちらと同時にデッキへ投入しておけば瞬間的に武力上昇を得られる。枚数は少ないが効果的な武将が追加された。



〔 貴重な武力７の騎馬隊 〕

【SR】三浦正俊

コスト2武力7の騎馬隊というだけでも貴重な存在。最大士気が下がるたびに武力と移動速度上昇の追加効果を得られる計略は、ほかの戦禍計略と合わせて高い瞬発力を発揮する。



〔 初のコスト1.5〈魅力〉槍 〕

【R】嶺松院

今川家では初の〈魅力〉持ちコスト1.5槍足軽。「戦禍の涙」は最大士気低下のデメリットはあるものの、必要士気が軽いので二度掛けできる点も優秀だ。

魔法のランプ 主幹

注目武将



【SR】三浦正俊

「禍福の采配」は面白い計略ですし、【SR】今川氏親との組み合わせはもちろん、【SR】今川氏親を入れない形でも成立しそうな雰囲気は感じますので、デッキさえ開発されていけば化ける一枚だと思っています。みなさん長い目で待ちましょうね（笑）。

新システムと相性のいい既存カードは？

前Ver.の今川家の中心となっていた【SR】今川氏親は、効果時間の長さと引き換えに最大士気が徐々に低下していく将配計略。【SR】三浦正俊はそのデメリットを利点にすることができるため、非常に相性がいい。【R】嶺松院も最大士気低下のデメリットがあるものの、今川家には最大士気を増加させる統治系の計略がそろっているため、既存デッキ全般に採用可能だ。

戦国はみだし版

今回のVer. UPでは、残念ながら三枚のカード追加のみとなってしまった武田家。しかし、【3.0SR】加藤段蔵をはじめ、今までに足りていなかった要素を補う効果的なカードが追加されている。また、武田家には前Ver.までに【SS】望月千代女や【R】富田郷左衛門など、特技〈忍〉を持つ武将も多く所属しているので、ゆかりのある真田家との混色デッキも強力だ。

北条家

Ver.3.0の特徴
1. 敵部隊を城に帰さない計略が追加
2. 北条家にも手裏剣を扱う忍者が登場

注目武将ピックアップ

今Ver.では三枚の武将が追加された北条家。【3.0SR】風魔小太郎の「忍法風魔手裏剣」は、遠距離攻撃が苦手な北条家にとって貴重な攻撃手段。コスト2.5に武力9の槍足軽が居なかったこともあり、効果的な追加武将となった。【UC】北条氏盛は単にスペック面でも優秀な武将。このコスト帯で必要士気4の陣形を仕込めるので、同コストの【UC】北条氏綱と使い分けて採用を決めよう。【C】板部岡江雪斎は総力戦を得意とする北条家に無かった、ピンポイントで敵部隊を倒すことが可能となる計略。足並みを乱すような戦い方が選択可能となる貴重な存在だ。



［ダメージの高い手裏剣］

【3.0SR】風魔小太郎

自身の武力と移動速度が上がり、タッチで手裏剣を飛ばせるようになる「忍法風魔手裏剣」。近距離の相手を撤退させたい場合は、タッチせず、乱戦しつつ手裏剣を当てる方法が効果的だ。

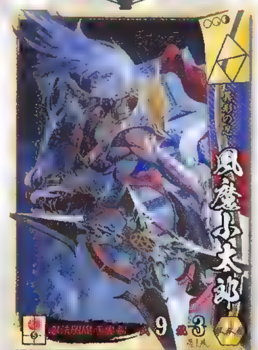


［相手の足並みを崩せ！］

【C】板部岡江雪斎

一部隊のみとはいえ武力低下と帰城阻止、二つの効果を与える「閉鎖の術」。相手が撤退させられて一番困る武将を的確に狙い、相手の足並みを崩そう。

魔法のランプ 主審 注目武将



【3.0SR】風魔小太郎

高武力の〈忍〉＋〈疾駆〉と、槍槍家宝を装備させれば、この一枚で相手の騎馬系をすべて追い返せるのではないでしょうか。計略も強力で、高武力を生かして自身で城門を守りながら手裏剣で壁の敵部隊を攻撃することも可能ですし、対応力が高いです。

新システムと相性のいい既存カードは？

【C】板部岡江雪斎は、前Ver.まで活躍していた主軸となる計略のほとんどと相性がいいため、デッキを選ばず活躍が見込める。【3.0SR】風魔小太郎は今まで守りの手段が乏しかったデッキに採用することで、守りつつカウンターにつなげることも可能だ。【UC】北条氏盛の「長槍の集陣」は操作が少々難しいものの、豪槍系計略と合わせると非常に高い効果を発揮する。

浅井朝倉家

Ver.3.0の特徴
1. 初の鉄砲隊の追加
2. 防衛手段の選択肢が増加

鉄砲を使いこなせ！

今回、浅井朝倉には三枚の武将カードが追加された。注目はこれまで浅井朝倉家に無かった鉄砲隊の追加。特に【R】京極高次の「蛍大名の矜持」は敵部隊の武力を低下させ自身の射撃できる部隊数が増す強力な防衛手段となる計略。位置取り次第では本願寺の【SR】雑賀孫一以上の火力を発揮する計略にもなるので、超絶強化計略を持つ鉄砲隊としても活躍が期待できる。【UC】浅井井頼は〈魅力〉を持つ武将と一緒に使うことで本領を発揮する計略。浅井朝倉家には高コストに〈魅力〉を持つ武将がそろっているので、候補には困らないはずだ。



［正面からの大軍はおまかせ］

【R】京極高次

範囲内の敵部隊の武力を低下させ同時に射撃できる部隊数が増える計略を持った鉄砲隊。射程こそ延びないが、密集地帯に位置取った際の破壊力は目を見張るものがある。



［豊富な高コスト武将を強化］

【SR】武将名

「作庵の魅力」は〈魅力〉を持つ武将隊と一緒に使うことで武力と移動速度が上がる計略。【SR】浅井亮政や二枚の浅井長政と組み合わせ、少ない士気で相手を各個撃破しよう。

花田 勝 氏 主審 注目武将



【R】京極高次

テキストに書いてあることは満点！〈軍備〉持ちで乱戦にも強く、防御時はかなり強力です。ライバルは【R】真柄直隆になりそうですが、必要士気では【R】真柄直隆が圧倒的に有利なんですよね。初の鉄砲隊なので、これからのデッキ開発に期待したいです。

新システムと相性のいい既存カードは？

超絶鉄砲として扱える【R】京極高次は射程が延びないのがネック。どうしても敵部隊の近くで鉄砲を撃つことになるため、敵騎馬隊の突撃による射撃キャンセルに気を付けたいところ。突撃を防ぎつつ鉄砲を当てやすくなるということで「金縛の呪い」を持つ【C】河合吉統、全方向に無敵槍を出し突撃を防げる【UC】山崎長徳などとの相性がいい。

戦国はみだし版

【UC】浅井井頼の「作庵の魅力」は〈魅力〉を持っている味方の武力と移動速度を上昇させる計略。この計略と〈忍〉を持つ点を生かすため、真田家の〈寡烈〉と組み合わせても面白い。真田家の主力武将の多くは〈魅力〉を持っているため、かなり実用的な組み合わせといえるだろう。

本願寺

Ver.3.0 の特徴
1. 相手を引き寄せる鉄砲采配
2. 待望の使いやすい移動速度低下計略

既存デッキをVer.UP

本願寺に追加された武将は二枚の鉄砲隊と一枚の槍足軽。【C】鈴木金兵衛の「恍惚乱弾」は武力と弾数の回復速度、射撃時の回数増加に〈車撃〉まで持つため、コスト2としてできることは一通りこなせる性能となっている。【R】鈴木重朝の「雑賀の操銃術」は〈狙撃〉で射撃した場合に敵を引き寄せることができるため、敵部隊を逃さず倒すことが可能。槍足軽の【UC】本願寺教如が持つ「因機説法」は武力と統率力を下げ、これまで中々追加されなかった範囲全体の移動速度を低下させる妨害計略。鉄砲隊と非常に相性が良く、効果的な武将が追加された形となった。



［ トリガーハッピー ］

【C】鈴木金兵衛

「恍惚乱弾」はトリガーハッピーという読み方からは想像しにくい実戦向きな性能を持つ。〈車撃〉による射撃は射線が移動しないため、手動で敵部隊を追うように操作しよう。



［ 相手を引き寄せてせん滅 ］

【R】鈴木重朝

赤色ロック以外での射撃をヒットさせた場合、相手を吹き飛ばし、赤色ロックで相手を引き寄せる「雑賀の操銃術」。家宝やほかの計略と合わせたせん滅力が非常に高い計略だ。

花田 勝 氏 主審

注目武将



【UC】本願寺教如

本願寺の鉄砲采配は前Ver.まででもかなり充実しているので、この武将のような騎馬対策もこなせる槍足軽の存在が一番ありがたい気がします。現在の環境では少々難しかもしれませんが、「因機説法」を警戒させせつつの大筒戦の可能性を見い出したいですね。

新システムと相性のいい既存カードは？

〈狙撃〉で撃った場合に敵部隊を引き寄せられる【R】鈴木重朝。赤ロックまでの時間を短縮できる計略を持つSR版の自身が最も相性がよさそうではあるが、鉄砲隊の弾数の回復速度が上がる「弾丸補給」を持つ【C】徳田重清、鉄砲隊の射程を延ばす「蛍火の陣」を持つ【R】蛍、乱戦中も射撃が可能となる【R】鈴木重意の「必滅弾道」とも相性がいい。

戦闘以外にも新要素が満載！

絆システム

ある特定の武将の組み合わせを強化する絆システム。このシステムを取り入れるには、まず、リザルトで入手できる宝箱より“絆アイテム”を入手するところから始まる。そして、絆アイテムを入手すると、入手した絆の経験値が1上昇し、同じ絆アイテムを10個集めるとレベルが1上昇する。どの絆アイテムが入手できるかはランダムだが、武将熟練度がたまると入手できる赤い宝箱からは絆アイテムが出現しやすく、さらに、絆を持っている武将の熟練度が上がった際に、その武将に関連する絆が出現しやすくなっている。



絆のレベル上限は3だが、そこまでの道は決して楽ではない。まずはそこまで意識せず、「あったらいいな」程度と考え、気長に集めていくことをオススメする。

合戦と武将探索

今Ver.より全国対戦に新たな遊びの要素、合戦が追加された。全国対戦でデッキを決定後、マップが出現し、プレイヤーが各軍勢に分かれ領地を奪い合うミニゲームのような内容だ。この合戦は一定期間開催され、自分が所属した軍勢が勝利すると大判などのごほうびが入手可能となる。マップ上には、仲間からの救援メッセージや、討伐するとポイントを入手可能な侵略者の登場など、さまざまなギミックも搭載されている。戦友メッセージや各種コミュニケーションツールを使い自軍の勝利に貢献しよう！



全国対戦終了時、武将を探索に出し、運がよければ合戦の勝敗を分ける“貢献度”の入手ポイントに影響する“攻撃力”を増加させるアイテムを入手することも！

戦国はみだし版

絆システム補足:絆による能力の上昇は、同じデッキに組み込むのには少々無理がある内容ほど、その効果が高い。しかし、【SR】島津惟新斎と【R】島津龍伯のように、武家はもちろん、計略もかみ合い、デッキに組み込みやすい組み合わせも多数存在する。自身がどの絆を入手しているかの確認は、戦国大戦.NETの主君情報にある、絆の項目でチェックしよう！



WORLD CLUB Champion Football 2013-2014

アーケードカードゲームの元祖、そして10年以上の歴史を誇るサッカーゲームとして進化し続ける『WCCF』最新作。稼動直前の今回はレアカードのカテゴリーを一挙紹介!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2013-2014

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2014年冬稼働予定
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= いちみやひろし、パリィさん、マンモス丸谷

『13-14』新カード情報を一挙お届け!

YGS、ATLEの継続カード化も確定! 今シーズンも変わらず新旧のスターが競演!

レアカードには2次元バーコードが印刷され、選手育成にも利用できるという新要素が導入される本作。そんな新たな試みが盛り込まれつつも、レアカードの種類は過去最高を記録しそうだ。まず若手でインパクトのある活躍を残した選手を対象にしたYGS（Young Star）が『12-13』に引続き採用。さらに前作から採用された、『WCCF』シリーズ初排出かつ、年齢に関わらずブレイクした選手のレア、RGS（Rising Star）も継続が決定。チームの旗頭（象徴）のみが対象のBAN（Bandiera）もカード化されるため、さまざまなカテゴリーの現役選手がレア化されるだろう。そして人気の高い名選手をカード化したATLEの参戦も確定。新システムで過去の伝説的選手がどのように生きるかも気になるところだ。

BAN Bandiera



フランチェスコ・トッティ

ローマひと筋、真の意味でのバンディエラ（旗印）を体現する稀有な存在。『05-06』以来、二度目のBANでの登場。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	19	16	13	14	86



ジャンルイジ・ブッフォン

『WCCF』の稼働元年の2001年から、ユベントスとイタリア代表のゴールを守り続ける、生ける伝説的なゴールキーパー。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
8	19	13	18	12	12	82

RGS Rising Star



ピエール=エメリク・オーバメヤン

サッカー史上最速ともいわれる快足を誇るアタッカー。スピードの数値は、もちろん満点評価の20で登場だ。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	7	13	16	20	15	88



マレク・ハムシク

ナポリとスロバキア代表を牽引するテクニシャン。攻撃的な役割ならほぼすべてをこなせる万能系のミッドフィルダー。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	9	17	15	15	16	90

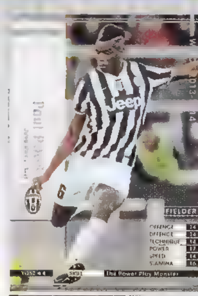
YGS Young Star



アルバロ・モラタ

レアル・マドリーの下部組織から昇格した、力と技を兼ねそなえた長身フォワード。現在はユベントスに在籍している。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	5	15	16	14	14	82



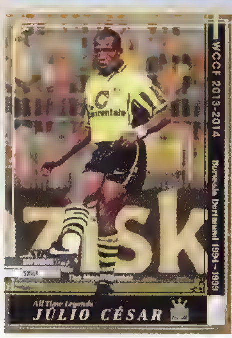
ポール・ポグバ

圧倒的な身体能力を背景に、名門ユベントスの中盤で欠かせない戦力に。フランス代表でも主力級の存在感。

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	14	14	17	14	16	89

ATLE All Time Legends

ジュリオ・セザール



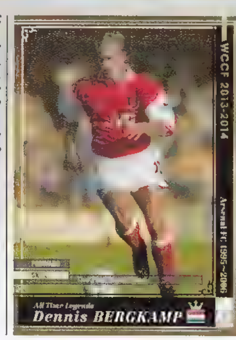
1990年代のドルトムント黄金期を支えた屈強なCB。すでにATLE化されている相棒、コーラーと組ませて鉄壁の最終ラインを堪能したい。

ガエターノ・シレア



イタリア代表の世界制覇を最終ラインから支えたリベロ。ユベントスでは7度のスクデットを獲得した。引退の翌年に事故で死亡。享年36歳。

デニス・ベルカンプ



ATLEでは初登場。類まれなるテクニックにくわえ、"飛行機嫌いで移動は必ず陸路"などのピッチ外でのエピソードも豊富な日本でも人気の高い選手。

マイケル・オーウェン



イングランド代表で鮮烈なデビューを飾り、バロンドールも獲得。怪我に悩まされたキャリアだったが、本作ではその恐れなく得点を量産できるはず。

WCCF情報局
「WCCF」も稼働から10年が経ち、ATLE枠に当時まだ現役だった選手が登場することが多くなった。現役時の選手カードを持っている方は、動きを比べてみるのも面白そうだ。

各国を代表するスペシャリストたち

『13-14』にもナショナルチームが登場!
強豪11カ国のスター選手を操れ!!

『12-13』の追加カードとして登場した、国別のレアカード、SUPERSTARSが『13-14』にも登場することが判明した。しかも今回はベルギーやウルグアイといった、サッカーゲームに限らず、トレーディングカードゲームでもなかなかスポットライトが当たることのない"通好み"な強豪国の選手もレアカードに選出されている。前作と同じならば、一カ国につき四枚のレアカードが期待できるぞ。

もちろん、強豪国としておなじみのブラジル、アルゼンチン、フランス、ドイツ、イタリア、スペインの選手も登場。代表のユニフォームをまとった姿でのカード化。また、この六カ国はレアカードのみならず、代表選手のうちスタメン級の選手が、16名REまたはSPのカテゴリーでカード化されるもよう。『WCCF』に登場するようなビッグクラブに所属していない選手たちがカード化される可能性がかなり高いのも、注目ポイントになるはずだ。

ARS ARGENTINE SUPERSTARS

アンヘル・ディ・マリア



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	9	18	14	17	16	90

所属クラブ、代表ともにMVP級の働きを見せただけに、レア選出は当然か。今作では運動量の多い攻撃的MFとして活躍してくれるだろう。

リオネル・メッシ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	6	20	16	20	15	97

『12-13』のARSでは自身の高い能力はもちろん、キャプテンシーという新たな武器もそなえた。本作でも同様の活躍が期待できるだろう。

BES BELGIAN SUPERSTARS

ティボー・クルトワ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
8	19	13	16	13	12	81

21歳という若さでアトレティコ・マドリーとベルギー代表で守護神を務める天才肌のGK。今シーズンはチェルシーに帰還して活躍中。

バンサン・コンパニ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	19	15	19	14	16	94

完璧な頭脳と力強さを兼ねそなえたCB。総合値はついに94をマークし、DFとしてはシリーズ随一の高能力選手へと進化した。

BRS BRAZILIAN SUPERSTARS

ネイマール



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	5	19	13	19	15	91

POWとSTAという弱点が改善され、総合値は『12-13』のMVPより上。代表で見せる圧倒的な個の力を『WCCF』でも発揮してくれるだろう。

チアゴ・シウバ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	20	15	18	15	15	94

近年のレアカードだけでなく、ミラン時代のRE版も人気なシリーズ定番CB。どの能力もDFとしては最高峰の数値をマーク。

DUS DUTCH SUPERSTARS

ナイジェル・デ・ヨング



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	17	14	16	14	18	91

オランダ代表の躍進を中盤の底で支えた守備的MF。センターバックなみのDEFと現役選手最高レベルのスタミナでボールを刈り取る。

アリエン・ロッベン



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	7	18	15	19	14	91

スキルの"フライングダッチマン"はおそらくブラジルでの活躍を受けてのもの。過去最高に研ぎ澄まされた決定力をそなえていそうだ。

ENS ENGLISH SUPERSTARS

ジャック・ウィルシャー



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	11	18	13	17	16	90

ピッチに立てば確実に違いを作り出すアーセナルの頭脳。SPEとSTAが過去最高の数値となっており、安定感のアップが期待できる。

ガリー・ケイヒル



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	19	13	18	14	14	88

優秀なREカードのDFとして人気の高い選手がついにレアカード化。屈強な肉体を生かした守備で侵入者とボールをことごとく跳ね返す。

WCCF情報局 実際のサッカーシーンを席巻し、日本でも人気沸騰中のネイマール。前作、MVPで登場したものより総合値が向上しており、年齢を重ね、成長していけばメッシやC.ロナウドのような『WCCF』定番選手になる可能性も!?

FRS FRENCH SUPERSTARS

カリム・ベンゼマ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	17	18	16	15	90

黒子役に徹するレアル・マドリーでのプレイとは異なり、フランス代表ではキャプテンシーを発揮。その辺りがFRSでは再現されているか。

パトリス・エブラ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
13	16	14	15	16	18	92

高能力値の左SBとして、『WCCF』ではおなじみの選手。代表においてはピッチ内よりも監督とのいざこざで注目を集めることが多い。

GES GERMAN SUPERSTARS

バスティアン・シュバインシュタイガー



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	15	17	16	14	18	94

クラブ、代表ともにチームの中核をなす不可欠の選手。OFFが下がった代わりにTECやSTA値が上昇している(総合値は据え置き)。

マッツ・フンメルス



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	20	15	17	13	15	91

ドイツ代表ではなかなか信頼を得られなかったが、ブラジルの地では一転、主力として勇躍。大会を通じてチームの堅守を支えた。

ITS ITALIAN SUPERSTARS

アンドレア・ピルロ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	13	20	14	13	16	92

POWとSPEが1アップし、30代半ばにしてキャリアハイの総合値92を記録。代表を引退したため、これが最後のカードになるやも!?

アントニオ・カンドレーバ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	11	17	14	16	17	90

中盤のすべてがプレイエリアな、運動量豊富なMF。SPEとSTAが向上し、より現実での動きに即した能力になり、総合値は90の大台に到達。

POS PORTUGUESE SUPERSTARS

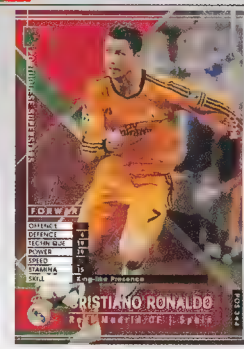
ジョアン・ペレイラ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	11	15	13	16	18	87

前作ではREでカード化された、攻撃的な右サイドバック。STAが2ポイントアップして18となったため、より激しい上下動が期待できる。

クリスティアーノ・ロナウド



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	4	19	19	20	15	97

DEFという必要のない数値以外は前作のレアと同じ。およそアタッカーとしては限界に近い高い数値をマーク。今作でも大暴れの予感。

SPA SPANISH SUPERSTARS

アンドレス・イニエスタ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	10	20	13	16	17	95

TECが『11-12』のMVP以来の20になっており、ピッチ上を掌握するようなパスワークを期待できる。前線で使った際の得点力も健在だろう。

セルヒオ・ラモス



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	20	14	18	16	16	96

ついにDEFが満点評価の20に到達。下がった数値はSTAのみ(DFとして16は十分な数値)なので、過去最高の高バランスなカードといえる。

URS URUGUAYAN SUPERSTARS

ディエゴ・ゴディン



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	19	12	19	13	15	88

アトレティコ・マドリーの強固な守備ブロックを統率するセンターバック。対人守備とカバーリングのどちらも得意。初のレアカード化。

クリスティアン・ロドリゲス



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	10	15	15	17	16	88

ポルトやアトレティコ・マドリーでカード化されてきたサイドアタッカー。OFE以外の数値がまんべんなく向上し、能力が底上げされている。

WCCF情報局 代表選手カードがレアカード化ということで、前バージョンまでREやSPで登場していた選手の初レア化が目立つSUPERSTARSカテゴリー。国縛りでチームを作るときの選手選択の幅が広がりそうだ。

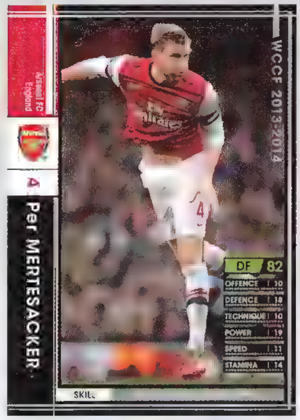
新たに芽吹いた若き新戦力たち

多くのチームが改革、時代は新たな舞台へ

今回一番の話題はなんといっても『WCCF』初登場となるナポリだろう。毎回多くのプレイヤーたちから参戦を望まれるも叶わなかったチームの登場で、『WCCF』に新たな足跡が刻まれることとなった。選手もエースのハムシクを筆頭に、ネイマールとの絡みで有名になったスニガなど話題性のある選手も所属しており、非常に楽しみなチームである。ほかにも久しぶりの登場となるフィオレンティーナやレバークーゼンなどが名を連ねる一方、エールディビジやロシアプレミアリーグ、プリメイラリーガなど不参加となったチームがあることに多少の寂しさを感じるが、再び登場することを願うばかり。

カード単体で今回発表された中で注目するカードといえばやはりネイマールか。サントス時代と比べてパワーとスタミナが大幅に強化され、一試合を通じての活躍が期待できるようになったことで、以前よりチームに組み込むプレイヤーが増えるかもしれない。ほかにも初登場となる新戦力がちらほら見られるので今からプレイするのが非常に楽しみだ。

ペア・メルテザッカー



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
10	18	10	19	11	14	82

TECが前バージョンより下がった代わりに、もともと強靭だったフィジカルにさらに磨きがかかった。カテゴリーも初のSP枠に。

アンドレ・シュールレ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	9	16	14	16	16	87

前バージョンよりTECが向上し、突破力に期待ができる。シュート精度も高いうえに強力で相手ゴールを脅かしてくれるだろう。

ピエール=エメリク・オーバメヤン



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	7	13	16	19	15	87

今回初登場のドルトムントが誇るスピードスター。その快足で相手チームを混乱に陥れるが、シュート精度が気になるところ。

カカ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	7	18	16	16	14	87

全盛期の能力と比べるとやや物足りなさを感じるものの、前線で相手守備陣を切り裂く能力は健在。チームを勝利に導いてくれるはずだ。

アデム・リャイッチ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	8	16	14	15	15	84

フォワード登録ではあるが、どちらかといえば二列目の選手。パス、キープ力が高いうえ、セットプレーでも十分な活躍を見せる。

マウロ・イカルディ



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	6	15	14	17	14	83

アルゼンチン出身の新進気鋭のストライカー。バランスのいい能力を持ち、シュートの決定力も高い頼りになる一枚。

ネイマール



OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	6	19	13	19	15	90

13-14シーズンからバルセロナに移籍し、メッシとともにゴールを量産した"ブラジルの宝石"。今年はさらなる活躍が期待される。

ダニエル・カルバハル

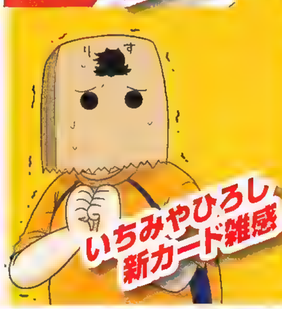


OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	12	14	14	16	16	86

レアルのカンテラ育ちの右サイドバック。豊富な運動量でアップダウンを繰り返し、チャンスを生み出す期待の若手。



今回公開された選手カードの中ではなんといってもBANトッティがほしいっス！　あとATLEがオーウェンやベルカンプと、実際にプレイを見たことがある年代の選手にシフトしてきたので、実際に手に入れて使ってみたいというモチベーションがかなりアップしているっス。



新バージョンは選手の移籍が活発だったせいか、『WCCF』初登場の選手も多く見られますね。東欧系の選手も見られますが、セルビアの純正CFが居なさそうなのが残念でなりませんねぇ。というわけで大宮のムルジャをなんとかカード化してくれ、うわ、よせ、やめろなにをするー！



GROOVE COASTER EX FEAT. TEDDY LOID

グルーヴコースター EX

GROOVE CORSTER EX
■メーカー：タイトー
■ジャンル：音楽体感アトラクション
■操作方法：専用演奏コントローラー
■稼働日：稼働中
■使用基板：TAITO Type X

Text:ちくわ

本誌独占インタビュー

Episode from "Black moon"

「グルーヴコースターEX」に、世界で活躍する今一番注目すべきDJアーティストが参加。この電撃的コラボについて、本誌の独占取材が実現した。インタビューを進めるほど判明する、「グルコス」と氏の親和性とは？　そして「アルカディア」との、意外すぎる接点とは？

Who is "TeddyLoid"? コラボ曲のコンセプトに迫る

──ではまず、TeddyLoidさんのことを初めて知る人もいるであろう『アルカディア』読者のアーケードゲーマーの皆さんへ、自己紹介をお願いします。

TeddyLoid氏（以下TeddyLoid、敬称略）　音楽プロデューサー兼DJアーティストのTeddyLoidと申します。2008年に雅-MIYAVI-さん（「サムライギタリスト」と称賛される、世界を股にかけ活躍するミュージック・コンポーザー）のワールドツアーにご一緒させていただいて以来、去年はももいろクローバーZさんの『Neo STARGATE』のアレンジなど、さまざまなアーティストの方と共演させて頂き、曲のリミックスやプロデュース活動をしています。

──そして、いよいよご自身がアーティストデビューということになったわけですね。

TeddyLoid　はい。オリジナルアルバム「BLACK MOON RISING」のリリースをきっかけに、今回『グルーヴコースター』さんともコラボさせていただくことになりました。

──その9月17日発売となるCDにつきましても、ご紹介いただけますか。

TeddyLoid　15曲入りのファーストアルバムです。もともと「BLACK MOON RISING」というコンセプトの下で、去年の8月23日から楽曲を公開してきました。

──8カ月で8曲、フリーダウンロード形式で配信されていましたね。

TeddyLoid　エレクトロという音楽ジャンルでは一曲が3～4分の作品が多いのですが、それじゃつまらないと思いまして、15分の組曲をまず作ったんです。そこから1カ月に1曲、リミックスを切

り出していくというプロジェクトでした。

――「BLACK MOON」という各曲共通のタイトルには、やはり共通のコンセプトがあるのでしょうか？

TeddyLoid　僕はもともとSFが大好きなんですが、TeddyLoidという架空のキャラクターとして音楽活動を始めるにあたって、「テディ」という少年が何者かに宇宙へと誘拐され、地球に残った代理アンドロイド「TeddyLoid」が曲を作っている、という設定がもともとあったんですよ。

――「BLACK MOON RISING」は、その世界観の一環なんですね。

TeddyLoid　宇宙を漠然とさまよっていたテディ少年が、黒い月の裏側へと幽閉される、というのがアルバムのコンセプトです。そこで経験する孤独や、黒い月でのさまざまな人との出会いと成長、地上に残されたTeddyLoidとの友情の物語といったイメージで作り上げた、ストーリー仕立てのアルバムになっています。

――ではそのアルバムの中から、今回『グルーヴコースター』に収録される楽曲のご紹介と、収録されるに至った経緯をお願いします。

TeddyLoid　こちらの「Black Moon Sympathy」はこのアルバムのリード曲で、僕自身が歌わせていただいた曲です。コラボのきっかけとしては、以前ボーカロイド「IA」と『グルーヴコースター』iPhone版のコラボ企画の際に、じんさんの『WORLD CALLING』のリミックス曲を収録させていただき、プロデューサーのしらぴーさんと知り合うことができたことが始まりですね。

――ほかに『Over Drive』もiPhone版にご提供なさっていますね。

TeddyLoid　もともと、僕がゲーム大好きで、音ゲーも大好きということもありました。こういうお仕事をさせていただけたのがすごく嬉しくて、記憶に残っていたんです。そして今回アルバムリリースにあたり、何か面白いことができないかと施策を考えていた時に『グルーヴコースター』のことを思い出しました。

――そこで今度はアーケード版で、ということになったわけですね。

TeddyLoid　思いついたら早速、twitterでしらぴーさんにダイレクトメールを送っていました！

――既にフォロワー同士だったとは……（笑）。

TeddyLoid　かなり気合いを入れて作ったアルバムですし、そのキー曲を使って何か面白いことができないかとご相談してみたら、快く引き受けていろいろと検討していただけました。ありがとうございます！

――フットワークの軽さに定評のある、しらぴーさんの面目躍如ですね。

TeddyLoid　それに、こういう形でコラボしていただけたこと自体もすごく嬉しいんですが、この『グルーヴコースター』が持つゲームの世界観と、僕の黒い月の物語の世界観というのを、すごく調和、融合したものにしてくださったのが何より嬉しかったです！　プレイムービーの月の満ち欠けの演出とか、ほんと感激ですよ。

TeddyLoid PROFILE

クラブミュージックのフロントラインのみならず、サブカルチャー、J-POPのシーンにも自在に行き来する稀有な存在として知られる、音楽プロデューサー兼DJアーティスト。
18歳当時、雅-MIYAVI-のライブDJおよびサウンドプロデューサーとしてワールドツアーに同行し、本格的に音楽活動をスタート。2011年には柴咲コウ、DECO*27と三人組ユニット「galaxias !」を結成したほか、初音ミクとのライブ出演、m-floの☆Taku Takahashiとともにアニメ作品『Panty & Stocking with Garterbelt』のサウンドトラックを担当したことも。ももいろクローバーZ、the GazettE、MEGら幅広いジャンルのアーティストへの楽曲提供やプロデュースを手掛けてきた。

●TeddyLoid Offical Site
http://www.teddyloid.com
●TeddyLoid Presents BLACK MOON RISING
http://teddyloid-special.com



もともと、僕がゲーム大好きで、音ゲーも大好きということもありました。こういうお仕事をさせていただけたのがすごく嬉しくて、記憶に残っていたんです。



TeddyLoid 1st AL
BLACK MOON RISING

NOW ON SALE

●初回限定盤　(CD+DVD)
品番:KICS-93103
価格:3,000円+税

●通常盤　(CD ONLY)
品番:KICS-3103
価格:2,500円+税

01. Inception
02. Don't Wanna Lose This Feeling
03. Black Moon Sympathy
04. Go Away
05. I Can't Stand Up Alone
06. Teddy Boy Strut
07. The Killing Field
08. 黒い月の女王のテーマ
09. Black Appolo Will Soon Take Off
10. White Out
11. Faded Pictures
12. Let The Muzik Play
13. Without You
14. Forever Love
00. Black Moon Rising





「Black Moon Sympathy」を、ゲームでは初見でプレイしたTeddyLoid氏。HARDを見事にクリアーし、「ライブイベントでこの筐体を使ってみたい」と喜色満面のコメントもいただいた。

HOW TO PLAY

『グルコス』での「Black Moon Sympathy」配信スケジュールは、まず11/3までのイベントモード内での先行配信となり、こちらではプレイ時には3曲固定でほかにプレイする曲が選べず、難度も選択不可となる。その後11月上旬のうちに、単独曲として改めて配信。晴れてソロプレイや対戦プレイでも遊べるようになる。

なお、本曲はパネルで解禁せずとも最初から遊べるので、これから『グルコス』を始めるという人でも即プレイすることができるぞ。

10/22～11/3	→	11月上旬 本配信
イベント配信		全難度解放

"Black Moon" meets "GROOVE" 『グルコス』だからできた曲の再現

――このインタビューの前に「Black Moon Sympathy」を『グルーヴコースター』で実際にプレイしていただきましたが、この曲を実際にゲームでプレイするのは……

TeddyLoid　はい、初見です。最初譜面を見た時は、こりゃ難しそうだなぁと思っちゃいましたけど（笑）、ピアノソロの旋律も一つ一つ忠実に再現してくださっているし、プレイしてみてすごく楽しかったです！

――初見とは思えないくらいノリノリで、見事なクリアーを見せていただきました！

TeddyLoid　ダンスミュージックでいう「ドロップ」（オーディエンス含め皆で手を挙げたりする、ダンスのポイントとなる力所）の部分って、音ゲーと相性がものすごくいいなぁと思ってた反面、それをちゃんと再現できてるゲームってなかなか無いと思ってましたが、『グルーヴコースター』はそこを見事に再現していて、マッチングが最高ですね！

――足元のバイブレーションがただの低音合わせではなく、各曲ごとに独自の譜面で振動するなど、体感的な部分にかなりこだわった作品ですしね。

TeddyLoid　そうなんですよ！　自分がクラブで演奏しているかのような感覚でプレイできるんですよね。そして僕の曲をプレイしてくださるプレイヤーの皆さんは、まるでクラブで僕の曲を聞きながら踊っているかのように楽しんでいただける、そんな仕上がりになっていると思います。

――ベタ褒めで今回同席しているしらひーさんも照れたところで（笑）、先ほど月の演出のお話がありましたが、今回はステージ構成自体にも監修として関わられたとお聞きしましたが。

TeddyLoid　黒い月の物語、というコンセプトもあって、まずは僕から月面をジェットコースターでライドしているかのようなイメージで、という注文をさせていただいたんです。その通りに、まさに月面を滑走、飛行しているイメージに作り上げていただけました。

――これまでの『グルーヴコースター』の収録曲ですと、ステージの構成や演出は開発側がイメージで作り上げる形式だったのですが、これは珍しいですね。

TeddyLoid　作っているものを途中で見せていただいたりもしまして、本当にこちらのイメージ通りのものを作っていただけました。ここまで密接にコラボレーションできたのも、『グルーヴコースター』ならではですね。

――そこに譜面が入ったものは先ほどのプレイで初めて見られたとのことですが、譜面の方もそのご



こちらが「Black Moon Sympathy」プレイ中の一幕。宇宙とそこに浮かぶ巨大な月、モノトーンの世界を疾走する様はまさにジェットコースターだ。月が満ち欠けするのみならず、白い月から黒い月へ変わるなど、本曲の曲調やコンセプトに合わせて変化していく背景にはぜひ注目してほしい。実際に筐体の大画面でプレイしてみれば、曲の世界へ吸い込まれそうになるこの演出がよく分かるはずだ。

様子だと気に入られたようですね。

TeddyLoid　そうですね、譜面もバッチリです！

ぜひ皆さんにはHARDでプレイして、スコアを競ってほしいですね。僕も個人的にゲーセン行って、一緒に競い合いたいです（笑）。今日実際にプレイしてみて、相当エキサイトできましたので！

――イベント時の先行配信ではNORMALしか遊べませんので、まずは練習ですね（笑）。そういえば、『グルーヴコースター』は以前からプレイなさっていたのでしょうか？

TeddyLoid　はい、アーケード版もiPhone版の『ZERO』もやらせていただいています。一曲一曲の楽曲とのリンク性がすごく高くて、音色一つとっても譜面や演出にすべて活かされていて、すごい「演奏している」感があって、いつも感心させていただいています。

――実際にゲームセンターにも足を運んでおられると……音楽面にも、そういったゲームから受けた影響はあるのでしょうか？

TeddyLoid　ゲームミュージックも子供のころから好きで、すごく影響を受けています。コンポーザーさんでいうと、『ジェットセットラジオ』（セガ／2000）の長沼英樹さんのことは一方的に尊敬させていただいていて、twitterで今もお世話になっています。ゲームミュージック関連のお仕事ですと、『ファイナルファンタジー』シリーズの植松伸夫さんとステージでご一緒させていただきました。

――ちょうどその世代のVGMとなると、いろいろと面白い試みが入り始めた時期ですね。

TeddyLoid　そうですね、『ストⅢ』にラップが入ったり、クラブミュージックを取り入れた曲もかなりありましたから、それらの影響もかなり受けていると思います。

ここまで密接にコラボレーションできたのも、『グルーヴコースター』ならではですね。

“TeddyLoid” is “GAMER”!?
若き天才の今後から目が離せない!

――さて、ここまでは『グルーヴコースター』のお話でしたが、先ほどからゲームのお話がちらほらありまして気になっておりますので、いろいろと伺いたいのですが。

TeddyLoid　今までの活動中は、オープンにする機会がほとんどなかったですからね（笑）。

――本日インタビュー前の出会い頭に、『ダライアス外伝』（タイトー／1994）の基板をお持ちというお話をお聞きしましたが……。

TeddyLoid　うちの母親がやっているお店の片隅に、アーケードの筐体が置いてありましたから（笑）。そこに僕が買ってきた基板を入れて、プレイしていました。

――つまり、接続やメンテもご自分で……相当年季の入ったゲーマーとお見受けしますが。

TeddyLoid　もともと、ゲームについては物心ついたころから家にファミコンソフトが数十本あって、そのうち自分でもソフトを買い集め始めたんですよ。その後も家庭用ゲームのハードは、PCエンジンとかメガドライブとか全部そろえていきました。当時ビームサーベル（ポスター）を背負っているタイプのお兄ちゃんが近所に居まして、毎週のように浜松から秋葉原まで一緒に通っていました（笑）。その後、中学生のころからPCやXboxのFPSにガチハマリしました。

――中学からFPSですか……！

TeddyLoid　チームメイトのこともあって具体的なタイトルは言えないんですが、FPSの大規模な大会で優勝させていただいたこともあります。あ、大会といえば、『闘劇』も何度も見に行かせていただきましたよ！

――え!? 会場に直接いらしてたんですか!?

TeddyLoid　格ゲーは最近はあまりやれていないんですが、見るのは今でも大好きなので、ぜひ復活してほしいですね！

――そこまで幅広くゲーム好きだったとは……ちなみに、ゲームセンターデビューはいつごろになりますか？

TeddyLoid　もう覚えてないくらい小さいころから行っていましたね。『バーチャファイター』や『KOF』シリーズ、それに『ストリートファイターⅢ』（カプコン／1997）をかなりやっていましたよ。僕、いぶき使いでした。

――い、いぶき!? 初代のですか？ ものすごいテクニカルキャラですが!?

TeddyLoid　当時はテレホタイム（深夜の時間帯に通信料が定額になるサービス）に『ファンタシースターオンライン』（セガ／2000）とか、『あつまれ！ぐるぐる温泉』（セガ／1999）とかもやっていましたね。あと秋葉原に行ったら、「スーパーポテト」さんのアーケードゲームコーナーには絶対行って、瓶コーラを飲みながら友達と『サムライスピリッツ』（SNK／1993）で対戦したりとか、もっと子供のころになると、波動拳のモノマネをする友達の前でダブル烈風拳のモノマネしたらポカーンとされたりとか……。

――ま、まさかそれほどとは……脱帽です。意外な一面が明らかになりましたね。

TeddyLoid　今回タイトーさんにお邪魔させていただいて、今までのお仕事の中で一番緊張しているかもしれません（笑）。アルカディアさんで記事をやっていただけないか、というのも僕からキングレコードさんに相談させてもらいましたし、嬉しいことずくめです！

――本誌もご指名いただいていたとは……ここまで来ると、今後はゲーム関連のお仕事などに期待させていただいても……？

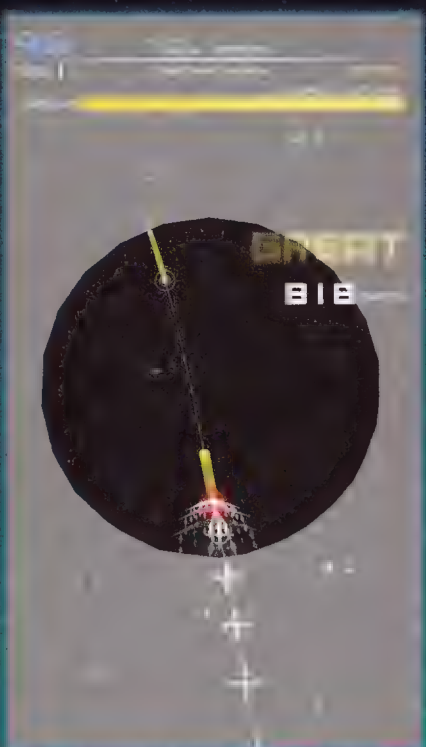
TeddyLoid　ぜひやっていきたいですね！ タイトーさんはもちろん、この記事をご覧の各メーカーさんにも今後ぜひ企画などあれば！ 映画音楽の進化が最近は目ざましいと思っていまして、個人的にそれに負けじとゲームと音楽の関係をもっと深く、ゲーム音楽をより進化させてみたいという気持ちがありますので。映画のようにより場面に密接に合わせて変化していく音楽とか、ゲームをプレイしているからこその受け取り方ができる音楽とか、ぜひ追及してみたいです。

――では最後に、この流れを汲んで、ここはゲーマーとしてのTeddyLoidさんから、本誌読者にメッセージをお願いします。

TeddyLoid　いろいろある世の中ですけど、ゲームはそれを一時忘れさせてくれる没入感や感動が楽しめるもので、あらゆる世界や宇宙にダイブできるすごいツールだと思っています。それって、音楽と似ているんですよ。このように音楽とゲームの共通点というのはたくさんあると思いますので、ぜひ『グルーヴコースター』で僕の曲をプレイしていただいて、その調和の一端に触れて楽しんでいただければと思います。

――本日はありがとうございました！

（2014年9月5日、タイトー本社にて収録）



氏とゲームの融和は必然だった!? 氏のゲーム音楽活動の大きな記念碑となるかも知れない本曲、必ずプレイしておきたい！

映画のように、
より密接に場面に合わせて変化していく音楽や、
ゲームをプレイしているからこその受け取り方ができる音楽など、ぜひ追及してみたいです。

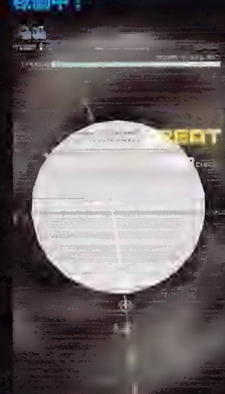
INFORMATION

●こちらも本誌独占！　読者プレゼント

TeddyLoid氏のサイン色紙を、抽選で2名さまにプレゼントします。ご希望の方は、以下までご応募ください。応募締切は12月8日必着。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
株式会社KADOKAWA
エンターブレインBC
アルカディア編集部
「TeddyLoid色紙プレゼント」係

『グルーヴコースターEX』ver.1.52稼働中！



『グルーヴコースターEX』自体の進化も止まらない。挑戦回数が限られる真剣勝負の「スコアアタック」イベント、切り替え可能になったランキング、デモ画面で表示される人気曲TOP30チャートなどが加わった最新版に続き、今後もさらに面白く、遊びやすくなっていくぞ！

BEAT MAXIMUM

Ryu☆ ×

BEMANIシリーズでおなじみのコンポーザーRyu☆のニューアルバム「We're so Happy」発売を記念して、Ryu☆氏に加えてwac氏の二人にアルバムの制作秘話を伺ったぞ。



Ryu☆'s profile

『beatmania ⅡDX 4th style』の「starmine」でデビュー以来、キャッチーでハイテンションなサウンドで、BEMANI全般に楽曲を提供し、多くのユーザーから人気を博すアーティスト。
　現在はEXIT TUNESやBEMANIレーベルの「beatnation」の一員としても活躍中。個人のほか、ダンサーのDai.、VJのHalkaと共にHHH(トリプルエイチ)を、そしてStrving Trancerとプロデューサーズユニット「Another Infinity」としても活動している。

12年越しの収録曲も!?
自然感溢れるニューアルバム

——今回は「We're so Happy」のコナミスタイル限定セットに付いてくるスペシャルリミックスCDにてリミックスで参加しているwacさんにもご一緒にお話を聞いていこうと思います。

Ryu☆　wacさんにはボスという感じでご登場いただきました。

wac　え、ボスって何？

Ryu☆　リミックスCDのボスという感じですね。

wac　ああなるほど。

——そのリミックスCDについても後ほどお聞かせいただきますが、まずは今回のアルバムについて、どのようなテーマやコンセプトで作られていったのでしょうか？

Ryu☆　僕のアルバムタイトルは基本的にBEMANIに収録されている楽曲のタイトルを引用していて、今回もそれを踏襲しています。テーマカラーはこれまでに無かった緑色か黄色のどちらかで考えていたのですが、「I'm so Happy」と対になる「We're so Happy」のジャケットが緑色だったので、「We're so Happy」を核に据えて、緑色をテーマに"ネイチャー感"を出しつつ、ダンスコンピとなるように選曲や作曲をしていきました。

wac　じゃあ全部が緑色に合う楽曲なんだ。

Ryu☆　そうですね。緑色で、ネイチャー感を打ち出しています。例えば、二曲目の「Annular Solar Eclipse」は"皆既日食"の曲なんですよ。

wac　ああ、そういう意味だったんだね！

Ryu☆　ネイチャー感を意識して、前半に収録されている楽曲は今までよりもBPMが抑えてあります。アルバムを聴いていただいた方には新鮮に捉えていただけたようで、うれしかったですね。

wac　歌モノが要所で入ってくる感じもあるね。

Ryu☆　ダンスコンピの雰囲気は崩さないようにしつつ、バラエティ豊かで、全楽曲を通して聴けるように意識しました。

——新曲はもちろんですが、これはアルバムに収録したかったという楽曲はどれでしょうか？

Ryu☆　まずはBEMANIに収録されている楽曲を入れようと思いました。中でも「ra'am」は、タイトルが「雷」を意味しており、ネイチャー感にぴったりとハマった楽曲です。収録曲は、アゲアゲな楽曲とゆったりした楽曲で構成されており、すべて通して聴けるようにバランスを取り、曲順を決めています。「Like+it!」はボルテージを一気に上げる起点となってくれています。

wac　最後にアゲアゲなBEMANIの楽曲が固まってるよね。

Ryu☆　今回は珍しく固まっちゃいましたね。前半にゆったりした楽曲を入れていますが、BEMANI曲ではなかなかそういう楽曲が無くて。

wac　無いよね。でもアルバムだとゲームのことを考えなくていいからチャンスだよね。例えば「green lighting」って、ちょっとミニマルっぽいけど、あれも結構最近のゲームで取り入れるのはなかなか勇気が要るようだし。

Ryu☆　『beatmania Ⅱ DX 5th style』の時代ならアリだったかもしれないですね。

wac　そうだね。最近はなかなかここまで思い切れないかも。

Ryu☆　アルバムだからこそ、こういう良さもあるよっていう部分が出したくて、今回はそれを実践できたのでうれしかったです。

——新曲はテーマやイメージに沿って、足りない部分を埋めていったということでしょうか？

Ryu☆　そうですね。特に一曲目の「sukha」は、自分色に染めつつ、一曲目に据える曲を考えていたところ、なかなかしっくりくる曲が無かったので、「それなら作ろう」と考えて書き下ろしました。それがうまくハマったなと思います。

——ほかに楽曲を作る上で、難産だったりちょっと変わった思い出などがある楽曲はありますか？

Ryu☆　これは大昔の話になってしまうのですが、「Rainbow Drop」は、実は2003年に福岡の「Fired UP records」というトランスレーベルからクラブDJ用にレコードを出した自分のデビュー作でした。このレコードのB面が「AI」だったんです。ありがたいことに「AI」がヒットしてくれたのですが、「AI」に注目が集中していて、「Rainbow Drop」はあまり知られていなかったんですよ。両方ともかなり気合を入れていて、長期間、制作に取り組んだ記憶があります。「AI」は一枚目のアルバム「starmine」に入っていたり、いろんなクラブのコンピレーション・アルバムに収録されたりしているのですが、「Rainbow Drop」はほかに聴けるCDが無かったので、12年越しでアルバムに収録することにしました。ある意味一番難産だった曲と言えるかもしれませんね。

wac　これって音としては今の音に直してるの？

Ryu☆　実はリメイクしようと思ったんですけど、当時の音を今聴いてみて、これはこれでいいなと思い留まりました。残念ながらショートにしているんですが、音はほぼ変えてないですね。

wac　でも違和感無いよね。そう言われないとそんなに昔の音源だって気付かないよ。

Ryu☆　流れ的にうまくハマったところもありますが、ゆったりしていたので、これなら普通にいけるかなと思いました。

wac 新譜発売記念対談

それでは、コナミスタイル限定セットについてくるスペシャルリミックスCDについてお聞かせください　リミキサーの三名はどのように決定されたのでしょうか？

Ryu☆　コナミスタイルのセットには毎回リミックスCDが付いていますが、これまですべてのリミックスをkors kに担当してもらっていたので、今回もお願いしたところ快諾してくれました。楽曲も表題曲をやってもらうということで即決でした。P*Light君は現在積極的に動いているbeatnation RHYZEのメンバーで、かつ自分が推薦したこともあったのでその流れでお願いしました。楽曲はdj TAKAさんにお願いして、アルバム収録曲以外からの選曲でもOKをもらっていたので、P*Light君に希望を聞いたところ、「雪月花」を挙げてくれたのでそれをお願いしました。そしてwacさんは、dj TAKAさんの発案の元、お願いできるのであればぜひ！　という感じで決まりました。楽曲も想像が付かないことをやってほしいということと、リミックスの中でもボス楽曲になってほしいという思いもあり「Plan 8」をお願いしました。wacさんには「starmine」のときに「Narcissus At Oasis」をリミックスしてもらいましたが、非常に趣深くじんわりくる感じでしたよね。

wac　あの時は曲名が「Narcissus At Oasis」というのもあって、それとは反対のイメージから、ルイン＝廃墟の曲になったんだよね。神話でナルシストの由来となったナルキッソスという人に恋をするエコーという娘がいるのですが、ナルキッソスがオアシスにいるのなら、エコーは真逆のルインにいるんじゃないかなと考えたんですよ。

毎回リミックスするときって、どうしたら聴いていただいている方に驚いてもらえるかを考えていて、静かな曲なら激しくするし、激しい曲なら静かにする傾向があります。「Plan 8」でも、まさかこんなリミックスする人はいないだろうと、聴き手の想像とは真逆の方向を目指してリミックスしました。

Ryu☆　それでピアノのみなんですか。なるほど。

wac　Ryu☆君の曲って一つひとつのメロディがすごくはっきりしてるんですよ。クラシックで言うところの主題、モチーフですね。もとのシンプルな1フレーズからどんどん広げていく変奏曲という手法がクラシック音楽にはあって、それが「Plan 8」だったらできるなと思い、そこから着想を得て、作り始めました。

――wacさんの出来上がりを聴いてみてRyu☆さんはどのような印象を受けましたか？

Ryu☆　自分はピアノを全く弾けないので、そういった自分には無い感性や手法から作り上げられた結果、自分では辿り着けない領域に存在する曲が出来上がってくるのは、この上なく楽しく、驚きと感動がありましたね。

wac　最初に中間部の静かな部分をピアノで弾いてみたときに、これは趣があっていけそうだと思いましたね。ただ「Plan 8」は大きく分けると五つくらいのパートに分かれていて、それぞれが独自のメロディを持っているので、すべてのパートについてどこまで広げられるか、どう構築していくかが課題でした。最初の構想だとロマン派くらいのクラシックっぽくしたかったんですけど、終盤のメロディに引っ張られて、出来上がってみたら割と現代のピアノ曲っぽくなりましたね。

――思い出深いアルバムではあると思いますが、このアルバムはRyu☆さんにとってどのようなアルバムになったと感じていますか？

Ryu☆　新機軸というわけではないですが、これまでとは雰囲気を変えたアルバムなので、長く聴ける一枚になっているんじゃないかなと思っています。僕のアルバムの中では面白い立ち位置のアルバムだと感じていますね。

wac　いろいろ入っているという意味もあるしね。アルバムのための新曲もあり、そういう意味ではアーティストとしてのRyu☆を見せられるアルバムになっているんじゃないですかね。

Ryu☆　ありがとうございます！　実は、wacさんからインスパイアされた楽曲があるんです。先の「Narcissus At Oasis -Ekho At Ruin Mix-」は、自分がwacさんに廃墟っぽいというか、退廃的で、かつ美しさを出してくれるように提案したのですが、すごくいい感じに仕上がっていました。そのルインを取って作ったのが、今回『IIDX 22 PENDUAL』で収録されている「Line 4 Ruin」なんです。あれはそこから繋がっているんですよ。

wac　そうだったんだ。それはうれしい！　でも「Narcissus At Oasis」は当時のRyu☆君の中で、ほかのRyu☆メロディとは違う意味でメロディアスな曲だよね。

Ryu☆　自分の中ではずっと二軸を持っていて、そのうちイケイケの方はBEMANIの中に落とし込めていますが、対照的に静かで美しくてちょっと退廃的な感じのメロディはなかなか表現する機会がありませんでした。今回はそれを出せたので良かったです。

wac　「Line 4 Ruin」とあわせて、この機会に、「Narcissus At Oasis -Ekho At Ruin Mix-」も廃墟写真なんかを見ながら聞き直してもらえるとうれしいですね。



wac's profile

『pop'n music』シリーズ、『beatmania IIDX』シリーズを中心にBEMANI全般で楽曲を提供するコンポーザー。『pop'n music』シリーズでは『pop'n music 6』から『pop'n music 19 Sunny park』までサウンドディレクターを努めた。ピアノを中心とした楽曲が多いのが特徴。楽曲によって多くの名義を使い分けるため、ユーザーには氏の曲であることが認識されないことも。2012年2月には氏の代表曲を多数収録したアルバム「音楽」を発売。

Ryu☆とwac 二人の出会いはミレニアム

――さて、アルバムとは少し話が変わりますが、お二人が初めて会ったときのことは覚えてますか？

wac　楽曲公募でRyu☆君の「starmine」が採用されて、ゲーム用にMIXしようということでRyu☆君が上京したときですね。多分、当時のRyu☆君は僕がだれだか分かっていなかったよね。そのころの僕はまだ、一曲も書いてなかったし。だれだろこの人って感じだったと思う。

Ryu☆　確かに。認識はしてなかったと思います。

wac　だよね。今だからこそ、あのとき居たのはwacだったのかって思うかもしれないけど、当時は「あの人だれだったんだろう？」って感じだったと思う。だって『beatmania ⅡDX 3rd style』のときでしょ。僕はまだ『pop'n music』シリーズでもメインですらなくて、多分『pop'n stage』とか『pop'n music ANIMELO』とかやってる時代だったと思うし。

Ryu☆　いやあ懐かしいですね。

――その当時の印象深い思い出はありますか？

Ryu☆　「starmine」はMIXと譜面制作をMr.Tさんにお願いしたのですが、これには思い出がありますね。「starmine」は途中で音が止まるというか一瞬、ためるようなギミックが入っているのですが、あれは偶然の産物なんです。当時は自分のシンセサイザーを福岡から持ち込んで、1トラックずつ録音し、MIXしていたのですが、ゲームの尺に合わせるためにカットしていくときに、偶然ずれて、空白ができてしまったんです。それで、僕が困っていたところに、Mr.Tさんがいらっしゃって、「逆に良いじゃん」と生かしてくれました。その結果として、あのギミックが生まれたんですよ。



――それはまさに偶然の産物ですね。それからお二人がお仕事として一緒になったのはいつごろからでしょうか？

wac　僕がポップンを担当するようになって、初めて一緒に仕事をしたのは多分『pop'n music 12 いろは』で「starmine」のリミックスをお願いしたときかな。イベントで、季節をテーマに楽曲を出すってことになって、「夏といったら花火」、花火なら「starmine」があるということで。でもそのころまでに何度も会う機会があったから普通に話もしていましたし、お願いしやすかったです。

Ryu☆　HHHのDai.ちゃんがポッパーなので、「starmine」のお話をいただいたときもDai.ちゃんに相談しました。そうしたら「Ryu☆ちゃん、歌だよ。歌が無いとポップンではウケない！」って助言されて歌を入れました（笑）。

wac　あと『pop'n music16 PARTY ♪』だったかな。あの時の「SPICY PIECE（Ryu☆Remix）」は大正解だったね。ほかにも候補がいくつかあって、Ryu☆君の音的にはちょっと違うかなって思っていたけど、まさかあそこまでうまくハマるんだって、びっくりしました。

Ryu☆　Remixの展開をスパイのストーリー仕立てにしたのがうまくハマったなと思います。あと『pop'n music 19 TUNE STREET』の「ナタラディーン(Raja Maharaja mix)」はDai.ちゃんと一緒にやっていて、「これはディスコノリでしょ。マハラジャノリでしょ」というDai.ちゃんのアイディアをもとに自分が作りました。Dai.ちゃんはユーザー視点とダンサーとしてのアーティスト視点を併せ持つので、非常にバランスのいいアイディアを出してくれます。Dai.ちゃん、これからもよろしくお願いします（笑）。

――出会いから随分年月が経ちましたが、この際だから聞いてみたいことはありますか？

Ryu☆　wacさんにポップンなどの初期の譜面制作話とか聞きたいですね。

wac　ポップンは最初に担当したのが『pop'n music 3』のHYPER譜面制作でした。当時はNORMAL譜面しかなくて、HYPER譜面を後から追加しました。HYPER譜面の導入は家庭用が最初で、それをアーケードでもやることになったんですよ。でもアーケードに関して言うと、今と違って残ってるデータの状態があまりよくなくて、バックトラックとボタン音しかないこともあり、いろいろと模索した挙句、曲を変えなくてはいけなくなり、ボタンで楽曲を作ることになりました。単音だったのを4連打にしようとか。ⅡDXだと『beatmania ⅡDX substream』で、最初に担当したのは「PARANOIA MAX -DIRTY MIX-」と、そのANOTHER譜面かな。そのときにやったことと同じことを『pop'n music 3』でもやりましたね。でも譜面だと、最初はⅡDXの方が多かったかな。

Ryu☆　『beatmania ⅡDX substream』からですか？

wac　そうだね。ほかにも「Prince on a star」とか「celebrate」のANOTHER譜面とか。

Ryu☆　ああ懐かしい！

wac　『beatmania ⅡDX 2nd style』では結構譜面を作ったかな。「S.O.S.」とか「Panorama」とか「Brazilian Rhyme」とか。

Ryu☆　「Brazilian Rhyme」もwacさんなんですね。

wac　あれが後に続く階段地獄の発祥というか。

Ryu☆　基本七鍵盤あるから階段は五鍵盤に比べたらうまくハマるんですよね。

wac　音階が好きというか音階を感じさせられる譜面が好きなんだよね。ピアノの影響だと思うけど、高い音は右にないと嫌だった。

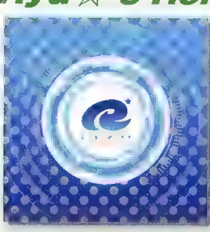
Ryu☆　それ、分かります。

wac　だから最初はMIRRORすら気持ち悪くて仕方がなかった。今は自分の中で割り切れているので大丈夫だけど、昔はどうしても右に高音が無いと気持ち悪くて、どうやって折り返そうとか気を付けてやってましたね。

Ryu☆　僕もありました。もともとサンプラーっていう体で始めたので、同じ音がいろんな鍵盤から鳴るとちょっと違和感を感じていました。

wac　だから、あの当時からの、最低音のキックが1番っていう伝統はある意味仕方ないんですよ。今は割り切って考えてますけど、それでもど

Ryu☆'s Release Discography



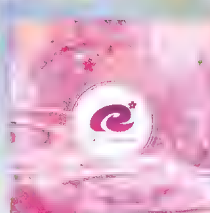
1st starmine
2009/10/15



2nd AGEHA
2010/11/03



3rd Rainbow Rainbow
2011/12/07



4th Sakura Luminance
2012/12/05



5th Plan8
2013/7/3



青龍 1st [illegible]
2013/12/25

※青龍はRyu☆の別名儀となっております。

ちらかといえばキックは1番であってほしい派です。何と言うか、譜面は理屈で作りたかった。理にかなっているから2回、3回と作り直しても同じ譜面にならなきゃいけないと思うんです。

Ryu☆　音と譜面は論理的に組まれているからということですよね。

wac　そうそう。その位置にその音を置く理由を追究していけば、何度作り直したとしても同じ譜面が出来上がるはずなんです。……とまあ、そんなことを考えながらやってきましたが、今はノート数も半端ではないので、そうも言ってられないですが（笑）。それにそういう形で作った譜面が必ずしも面白いとは限らないということです。

Ryu☆　そこが難しいところですね。

wac　そこの折り合いをどうつけていくのかによって変わっていく部分は大きいです。そのうち、徐々に自分の中の規制みたいなものが解禁されていくんです。ポップンだったらキックは赤ポップ君もオッケーとか。いわばポリシーブレイクですね（笑）。

Ryu☆　ホントその通りですね。理論的に組まれた譜面が常に正しく、プレイして気持ちいい譜面というわけではないんですよね。



大盛況となった EXIT TUNES ACADEMY

──お二人が出演された、さいたまスーパーアリーナでのEXIT TUNES ACADEMYはすごい盛り上がりとなりましたね。

Ryu☆　2万5千人のファンの皆様にご来場していただき本当に感謝です。BEMANIステージもすごく盛り上がりました。

wac　僕もメインステージを見ていましたが、こんなにすごいムーブメントになっているんだなって肌で感じました。

──wacさんは出演してみていかがでしたか？

wac　ライブ自体は何度もありますが、Ryu☆君のライブはDJスタイルなので、呼んでいただくのは本当にありがたいのですが「僕に何をしろと？」というところがありますね（笑）。今回ももちろんそこから入りましたが、EXIT TUNES ACADEMYという普段ご一緒できない方たちと一緒に出演できるということで、そこでしかできないことができたのは良かったですね。楽屋でも普段話す機会がなかった方と話すこともできましたし。

──交流が広がるのはいいですね。今回大成功でしたし、次のイベントなども期待が膨らみます。

Ryu☆　もちろん次回もやりたいですね。今はBEMANIでも『SOUND VOLTEX』や『Beat Stream』など親和性の高い機種がそろっていて、そこでも交流できればと思いますし、ああいうイベントが一つのきっかけになればいいなとも思っています。

wac　機種が広がってきている反面、特定の人しか知らない楽曲やアーティストも居ると思うので、こういう場で幅広く知ってもらえるといいですね。次があれば、今回以上にもっとタッグを組んでいろんなことをしたいと思っています。

──最後にお二人から一言ずつお願いします。

wac　Ryu☆君とは長い間、一緒にBEMANIの歴史を歩んできた間柄なので、今回こうしていろいろと振り返ることができてすごく楽しかったです。これから新しい方がBEMANIに参加するようになり、BEMANIの在り方も変わっていくでしょう。もちろん僕らも変わっていくでしょうし、変わりつつも昔からのBEMANIの良さも伝えていきたいと思っています。その思いの一端をアルバムの「Rainbow Drop」や、コナミスタイル限定セットの「beatnation Records presents "We're so Happy" special remix」に収録されている「Plan 8の主題による8つの変奏曲」から感じていただければうれしいです。「Plan 8」のリミックスにはRyu☆君が採用された2000年からの思いも込めているので、ぜひ聴いてみてほしいです。これからもスタッフ一同頑張っていきますので、BEMANIを楽しんでください。

Ryu☆　これからも皆さんに喜んでいただける楽曲を制作していきますので、どうぞよろしくお願いします。ということで、We're so Happy コナミスタイル限定セットをぜひ聴いてください！



6th album **We're so Happy**

Track List

01. sukha / Ryu☆
02. Annular Solar Eclipse / Ryu☆
03. Caramel Sugar feat. Another Infinity / Mayumi Morinaga
04. green lighting / Ryu☆
05. Rainbow Drop (Radio Mix) / Ryu*
06. 響音 -kotone- feat. Another Infinity / Mayumi Morinaga
07. H.U.D.01 / Ryu☆
08. Plan B / Ryu☆
09. Like+it! (Extended Mix) / Ryu☆ [REFLEC BEAT colette]
10. 蜃気楼 (Ryu☆Remix) / Another Infinity feat. Mayumi Morinaga
11. Honey Party (Extended Mix) / Ryu☆ [REFLEC BEAT colette]
12. BLUE DRAGON (雷龍RemixIIDX Extended) / Ryu☆ [beatmania IIDX 21 SPADA]
13. Engraved Mark (Ryu☆Mix) / Ryu☆ ∞ Des-ROW [熱闘!BEMANIスタジアム]
14. ra'am (Extended Mix) / 雷龍 [beatmania IIDX 21 SPADA]
15. We're so Happy (Extended Mix) / Ryu☆ [jubeat saucer]

【beatnation Records presents "We're so Happy" special remix】

1.We're so Happy (kors k Remix)/Ryu☆ Remixed by kors k
2.雪月花 (P*Light Slayer Remix)/Ryu☆ Remixed by P*Light
3.Plan 8 の主題による8つの変奏曲/Ryu☆ Remixed by wac
4.Special Commentary

※beatnation Records presents "We're so Happy" special remix CDはコナミスタイル限定セット（数量限定）にのみ付属しています。

待望の最新作が登場!

待望の鉄拳シリーズ完全新作『鉄拳7』がついにベールを脱いだ! グラフィックや演出が大幅パワーアップ、新キャラや新システムも目白押しだ! 今回はそんな『鉄拳7』の最新情報をお届けするぞ!

鉄拳7
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：未定

Text：福士

AC業界初"全国オンライン対戦"搭載! 新キャラクター2名や新システムも!!





Katarina Alves
カタリーナ・アウヴェス
戦闘スタイル:サバット

新キャラの一人、カタリーナはサバットの使い手。長い足を活かした蹴り技のコンビネーションで相手を幻惑する、攻撃的なキャラクターだ。クセが無く扱いやすい技がそろっているので、初心者にもオススメできるキャラだぞ。もう一人はシリウス流祓魔術の使い手・クラウディオ。特定の技を相手に当てることで、右手に青い光を纏い、自身の技を強化することができる。スタイリッシュな見た目と高度な戦略が同居したキャラクターとなっているようだ。





Claudio Serafino
クラウディオ・セラフィーノ
戦闘スタイル:シリウス流祓魔術

新システム「パワークラッシュ」&「レイジアーツ」

現時点で公開されている新システムは、「パワークラッシュ」と「レイジアーツ」の二つとなっている。「パワークラッシュ」は相手の上中段攻撃には一切ひるまずに攻撃を発生させるシステムで、差し合いに大きな影響が出そうだ。

「レイジアーツ」は体力が減ったときにのみ出せる高威力の技で、コンボに組み込んだりぶっ放したりと、多彩な使い方ができる一発逆転要素を持ったシステムだ。両システムともにキャラクターごとに固有の技となっているので、その性能差にも注目していきたい。



相手の小技やけん制技などに直接リスクを与えられる。実に男らしいシステムだ。



ダメージもさることながら、ド派手な演出にも目が奪われる。思わず当てたくなってしまいそうだ。

大盛況!! 早くもロケテスト実施!

去る10月3日(金)から5日までの三日間、東京はnamco巣鴨店、大阪ではnamco日本橋店の二店舗において『鉄拳7』のロケテストが敢行された。タイトルの発表からは異例ともいえる早さで実施された今回のロケテストであるが、店舗間のオンライン対戦の調整や、新システム、演出、操作性などの感想に関して、早い段階でプレイヤーの意見を開発にフィードバックしたいというのが狙いとしてあったようだ。発売中のアルカディア対戦格闘ゲームREMIX Vol.2に原田氏インタビューを掲載しているので、そちらもヨロシク。

鉄拳シリーズ待望の最新作ということで、各会場にはプレイヤーたちが大勢来店し、整理券が配布されるなど大盛況。中には台湾やシンガポールから来た海外のテッケナーの姿も! 改めて本作の注目度がうかがえたぞ。プレイヤーたちの感想も概ね好評で、特にこれまで以上のハデな演出と、快適なオンライン対戦によろこびの声が聞こえていた。これらはさらにブラッシュアップされていくとのことであったため、大いに期待が持てる。製品の正式なリリース時期はまだ未定だが、鋭意制作中とのことなので、刮目して続報を待て!



ロケテストの様子は、各会場からリアルタイムで配信がなされた。会場には原田シリーズディレクターも駆け付け、盛り上がるプレイヤーたちの熱気に応えていたぞ。

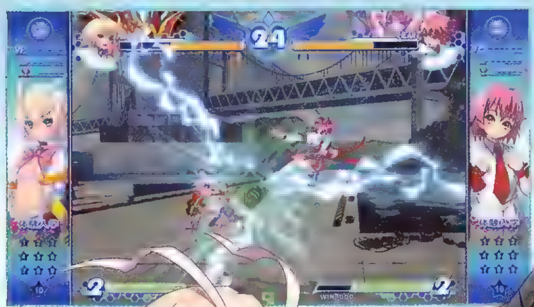
メインビジュアル公開

新情報&天之原みのりの新情報をお届け!

待望の新キャラクター&新アルカナが追加されるシリーズ最新バージョンの続報をお届け！ 林Dからの最新情報も必見だ！

アルカナハート3 LOVEMAX SIX STARS!!!!!!
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■操作方法 [illegible]
■発売日 [illegible]
■使用基板 [illegible]
■ [illegible]

情報解禁とともに新キャラ“天之原みのり”が話題沸騰の『アルカナハート3』最新バージョン『アルカナハート3 LOVEMAX SIX STARS!!!!!!』。今回は、初公開情報満載で紹介していくぞ！



情報解禁より、特徴的な衣装が話題となっている天之原みのり。動くともっとスゴイんです!!





全てを喰らう龍鎧妖精
天之原みのり

[CV：山岡ゆり]

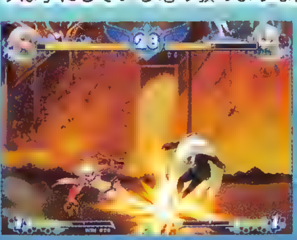
キャラクタープロフィール

大戦中の発足以後、聖女や聖霊を人工的に生み出す研究を裏の世界で秘密裏に続ける「ドレクスラー機関」の旧日本支部で誕生した戦処女（ヴァルキュリヤ）であり、聖霊（アルカナ）と装甲聖霊（ガイスト）を同時に扱う能力を与えられた「ハイブライド」と呼ばれる特別な存在。ペトラによってドレクスラー機関の日本支部が制圧される騒動に紛れて脱出する。「善行は人に知られずこっそりと」をモットーにしているみのりは、与えられた特別な戦闘力を「悪者と戦うために手に入れた素晴らしい力」とポジティブに解釈ししている。実は旧華族のお嬢様。屋敷では常に和服に正座。家名を背負う母親の厳しいしつけに反発するかのように、一歩でも屋敷の門の外に出ると大好きなヒーロー番組の主役みたいなカッコつけたキャラを演じている。

国籍	日本
現住所	千代田区九段北
生年月日	4月22日（アースデー）牡牛座
年齢	15歳
身長／体重	158cm／47kg
スリーサイズ	78/53/80
血液型	AB型
所属	聖凰女学園中等部3年A組
得意科目	こっそり人助け、盆栽
苦手	地理（方向音痴）
格闘スタイル	ヒーローの生き様

戦闘画面初公開！ 近接技が豊富な格闘キャラ!?

初公開となる天之原みのりの戦闘中の画像三枚と、同時に追加される「血のアルカナ・イコル」の画像を公開！ みのりは手にしている竜の顎のような籠手、「邪竜のガイスト・シュバルツ（ファーヴニル）」による接近戦や足技など、近接攻撃を得意としそうな雰囲気が感じられるが、果して!? 今から稼働が待ちきれない!!!!!!



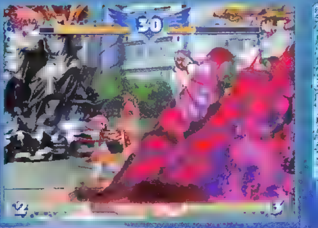
通常攻撃中の一枚。使いやすそうな足払い系の攻撃!?



パンチを連打する必殺技。みのりは本作唯一の肌色キャラ!!



[illegible]



同時に追加される[illegible]

林Dに聞く新情報!!!!!!

[illegible]えてしまうのでは!? と心配になるかもしれませんが、どんなに激しく動いても絶対に見えませんのでご安心を。アルカナハートは硬派なゲームなので（笑）。

追加要素多数！
10月のバージョンアップ情報一挙紹介!!

パズドラ バトルトーナメント
PUZZLE & DRAGONS BATTLE TOURNAMENT
ラズール王国とマドロミドラゴン +2

10月に実施されたバージョンアップで多数の要素が追加された『パズバト』。今回はそのバージョンアップ情報をまとめて紹介しよう！

パズドラ バトルトーナメント -ラズール王国とマドロミドラゴン-
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型パズルRPG
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年4月24日（稼働中）
■使用基板：――
■ネットワークシステム：NESYS

Text:飛鳥

「悪魔シリーズ」モンスターが追加！

今回のバージョンアップでは、ここで紹介している5体に加え、それぞれの進化前である魔神・ベリアル、魔神・アモン、魔神・アスタロト、魔神・バアル、堕天使・ルシファーも追加されている。

進化には多くの進化ポイントが必要だが、進化後のステータスは高いため心強いメンバーになってくれる。手に入れたらぜひ育てて進化させ、チームに加えてバトルで活躍させよう！



邪炎の魔神将・ベリアル

悪魔タイプ	主属性：火／副属性：闇
[illegible]	魔神の力（悪[illegible]
スキル	炎の呪い（3ターンの間、ダメージを受けると火属性で反撃）



義侠の魔神将・アモン

悪魔タイプ	主属性：水／副属性：闇
[illegible]	[illegible]
スキル	氷の呪い（3ターンの間、ダメージを受けると水属性で反撃）



予見の魔神将・アスタロト

悪魔タイプ	主属性：木／副属性：闇
[illegible]	[illegible]
スキル	樹の呪い（3ターンの間、ダメージを受けると木属性で反撃）



閃剣の魔神将・バアル

悪魔タイプ	主属性：光／副属性：闇
[illegible]	[illegible]
スキル	雷の呪い（3ターンの間、ダメージを受けると光属性で反撃）



逆心の神魔王・ルシファー

悪魔タイプ	主属性：闇／副属性：闇
[illegible]	[illegible]
スキル	イビルノヴァ（光属性のモンスターに超ダメージ攻撃）

新プレイヤースキルと新プレートが登場！

今回新たに追加されたプレイヤースキル「お邪魔落下」は、相手のパズルにおじゃまドロップを落とすことができる。相手のコンボ構築を邪魔することで、結果的に被ダメージを一定ターン抑えることが可能だ。また、プレートには新たに"ギア"をモチーフにしたものが追加。カラーの違いで6種類用意されているので、カスタマイズの幅を広げよう。



プレイヤースキル「お邪魔落下」は、レベル1では3ターン。レベル2では5ターン。レベル3では10ターンの間、相手におじゃまドロップを落とすことができる。



"ギア"をモチーフにした新プレートは、文字通り歯車（ギア）をプレート内にデザインした、機械の内部構造のような雰囲気だ。6種類の中から気に入ったカラーを選択しよう。

新たに「ガチャを引く」モードが導入

今回新しいモードとして「ガチャを引く」が追加された。これはバトルをせずにモンスターガチャだけを楽しめるモードだ。このモードでガチャを引くとタマゴが2個獲得できる。

ただし、このモードを選択するとほかのモードはプレイできなくなるので注意しよう。そのため、ガチャを引き終わるとコンテニュー選択画面に移行する。



モード選択画面に「ガチャを引く」モードが追加。このモードではバトルをせずにガチャを引き、そのままプレイが終了する。モード選択画面には戻れないので注意。



「ガチャを引く」モードでも各種フェス開催中はガチャドラの選択が可能。ゴッドフェスはもちろん、曜日フェスなどで特定の属性が必要なときなども役に立ちそうだ。

電脳戦線、異常アリ!

"Ver1.2EX"稼働から数カ月が経過し、さまざまなカードにエラッタ(パラメータ調整)が。今回は9月30日に実施されたエラッタで、環境がどのように変わったかに注目してお届けするJ!!

コード・オブ・ジョーカー リバース
■メーカー：セガ
■ジャンル：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日：2014年7月24日稼働
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

CODE OF JOKER
コード・オブ・ジョーカー リバース
Re:BIRTH

"オルレアンの乙女"の変化

今回のエラッタで、最も大きな影響を受けたのは【ジャンヌダルク】だろう。これまでのこのカードは"BP7,000+αの不屈持ち"という、極めて優秀なステータスを持つ3CPの進化カードとして、ゲーム序盤～終盤のどのタイミングでも活躍する1枚だったが、今回の調整により、ライフダメージを負っていない序盤にはウリであった"BPの高さ"を押し付けていけなくなってしまった。とはいえ、BPが10,000を超える残りライフ4からは、以前と変わらぬ活躍が期待できるので、これまで以上に出すタイミングに気を配って運用しよう。



【ジャンヌダルク】

残りライフが1なら、圧巻の16,000BP！焼きやパンプで突破するのはもはや不可能な"殴れる壁"と化す。

頼れる"兄貴"はいまだ健在!

Ver1.2EXリリース直後から、"エンジェルビルダーを突破できることがデッキ構築の最低条件"とまでいわれた"最硬"の肉体にも若干の下方修正が。自軍のユニットがアタックするたびに上昇するBPが1,000から2,000になり、防御力が多少下がったものの、BP7,000という肉体、そしてそれを守る加護は未だ健在。依然として超強力な壁役として第一線で戦えるだけのスペックは保持しているが、【蠅魔王ベルゼブブ】のCIP（出現時）効果をくらってしまうと、パンプを行なわない限りBP3,000のユニットと相討ちになってしまう点には注意が必要だ。



【エンジェルビルダー】

種族:巨人に加護を付与する能力も健在。【ゴーレム】や【テューボーン】を強化する点にも注目してみよう。

■2014年9月30日実施パラメータ調整リスト

Ver.	カテゴリ	属性	レア	カード名称	種族	調整内容
1.0	進化	赤	VR	魔槍のリリム	悪魔	ダメージ:3,000→4,000
1.0	ユニット	黄	R	ヤシオノトクリ	機械	ダメージ:3,000→4,000
1.0	ユニット	黄	R	カイム	魔導士	BP 6,000／7,000／8,000→ BP 6,000／6,000／6,000
1.0	進化	緑	VR	ジャンヌダルク	英雄	BP 7,000／8,000／9,000→ BP 4,000／5,000／6,000 ■オルレアンの英雄 [あなたの受けているライフダメージ×1,000] →[あなたの受けているライフダメージ×2,000]
1.0EX	進化	黄	VR	大天使ミカエル	天使	CP:5→6 アビリティ追加:■サポーター／天使 あなたの【天使】ユニットのBPを＋1,000する。
1.0EX	進化	緑	VR	S・レックス	亜竜	アビリティ追加:【固着】
1.1	ユニット	青	UC	ヘカテー	魔導士	BP 4,000／5,000／6,000→ BP 5,000／6,000／7,000
1.1EX1	ユニット	青	R	マッドシスター	魔導士	BP 2,000／3,000／4,000→ BP 3,000／4,000／5,000
1.1EX1	進化	緑	VR	アレキサンダー	英雄	アビリティ追加:【固着】
1.1EX1	IC	無	SR	ダークマター		CP:3→2
1.1EX1	IC	青	UC	ブラックマスク		アビリティに以下の効果を追加 あなたの捨札にあるカードを1枚ランダムで手札に加える。
1.1EX2	ユニット	黄	VR	アルテミス	神	BP 4,000／5,000／6,000→ BP 5,000／6,000／7,000
1.2	進化	赤	VR	絶望の天魔アザゼル	天使	アビリティを以下に変更 ■堕天使の鎮魂歌 このユニットがフィールドに出たとき、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。 このユニットがアタックしたとき、対戦相手のすべてのレベル2以上のユニットに6,000ダメージを与える。 ■闘士／天使 このユニットのBPはあなたのフィールドのこのユニット以外の【天使】ユニット1体につき＋1,000される。
1.2	進化	黄	SR	光神・アマテラス	神	BP 6,000／6,000 6,000→ BP 6,000／7,000 8,000
1.2	ユニット	青	C	イエティ	獣	BP 5,000／3,000／1,000→ BP 5,000／4,000／3,000
1.2	ユニット	緑	C	クシナダヒメ	魔導士	BP 3,000／4,000／5,000→ BP 4,000／5,000／6,000
1.2EX	ユニット	赤	R	メリュジーヌ	亜竜	BP 3,000／4,000／5,000→ BP 4,000／6,000／8,000
1.2EX	ユニット	黄	C	黄金蝶の少女	昆虫	CP:4→3
1.2EX	ユニット	黄	UC	エンジェルビルダー	巨人	■ビルドガード BP上昇値:2,000→1,000
1.2EX	ユニット	青	C	シザードール	機械	ユニット破壊効果を削除 CP:4→3 BP 6,000／5,000／4,000→ BP 5,000／4,000／3,000
1.2EX	ユニット	青	UC	角端	神獣	BP 1,000／1,000／1,000→ BP 2,000／2,000／2,000
1.2EX	ユニット	緑	UC	魅惑のトリア	舞姫	CP:3→2 BP 5,000／6,000／7,000→ BP 4,000／5,000／6,000
1.2EX	IC	緑	R	サマー・バケーション		CP:4→3

イベント 5th-リミテッド&6th-リミテッド

10月2日～同月14日まで開催されたイベント5th-リミテッドのレギュレーションは、何と【ハッパロイド】以外の各色ドロー珍獣禁止！　カードランキングで常に最上位に位置し、青系以外のほぼすべてのデッキの根幹を成すといえる彼らが使用禁止とのことで、イベント中は彼らを必要としない青を軸にしたハンデス、レベルデス系のデッキが多く見られた。

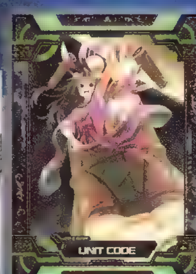
続くイベント6th-リミテッドでは、すべてのカードがデッキに1枚しか投入できないという全く新しいルール。執筆時点ではまだ開始されていないが、これまでのセオリーが通用しないものになりそうだ。



通常、TCGでは"ハイランダー"と呼ばれる形式のレギュレーション。構築、プレイングともに、普段とは全く異なるものが要求されるぞ。

【巨人の鉄槌】





【次元トラベラーかぐや】

カテゴリー	属性	レア	種族	CP				カード名称
ユニット	緑	PR	舞姫	7	1,000	2,000	3,000	次元トラベラーかぐや
■ARCANA空間突破旅行　このユニットがオーバークロックした時、あなたのユニットをすべて消滅させる。あなたの手札とトリガーゾーンにあるカードをすべて破壊する。あなたのCPを＋7し、手札が7枚になるまでカードを引く。								
インターセプト	無	PR		1	ー	ー	ー	巨人の鉄槌
■巨人の鉄槌　あなたのユニットが戦闘したとき、それが【巨人】ユニットだった場合、ターン終了時までそれのBPを2倍にする。								

アルカディア編集部が贈る！ 書籍、ムック発売予定！

全ロード待望!! 『LoVⅢ』攻略本、11月14日発売予定！



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.109

LORD of VERMILION Ⅲ Twin Lance —Playing Guide—

アルカディアからすべての『LoVⅢ』プレイヤーに贈る攻略本がいよいよ発売！

基礎解説から新カードのアビリティやスペックをまとめた新カードリストに、使い魔ボイスデータなど、知りたい情報をたっぷりとお届け！

さらに、豪華付録として特別使い魔カード＆アルカディアでもおなじみの今井神先生によるテオ＆テレーゼのプレイヤーカードが付いてくる！



今すぐゲームが始められる！ 今井神先生描き下ろしのプレイヤーカードとレア仕様の構築済みデッキ！

2014年11月14日発売予定

定価 **2,380**円(+税)

「戦国大戦界」によるスペシャルファンムック外伝が登場！



※表紙は製作中のため変更される可能性があります。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.110

戦国大戦界 大祭 外伝

2014年8月31日に開催された、戦国大戦の公式全国大会「第二回 戦国大戦 公式全国大会天覇への道」の全試合を収録した大祭シリーズ番外編DVDが登場！ 当日の生放送では惜しくも放送されなかった名勝負も余すところなく収録！ さらに、本誌の特典として大会覇者、劉裕主君と準優勝者、真と偽主君が決勝戦を振り返る"感想戦"。そして、解説でおなじみ花田 勝 氏主君を加えた副音声なども収録！ 未だ色あせること無い名勝負を今一度振り返ろう！

そして、もう一つの特別付録は、アニメ「健全ロボ ダイミダラー」とのコラボカード、【EX】牟宇姫。アニメでも大人気のキャラ「リカンツ＝シーベリー（CV:洲崎綾）」が、戦国大戦に登場だ！



特別付録
「健全ロボ ダイミダラー」
【EX】牟宇姫

2014年11月25日発売予定

価格 **2,500**円(+税)

アーケード最新情報＆攻略本は アルカディアにおまかせ！

すべての格闘ゲーマーに贈る、格闘ゲーム専門誌第二弾！



© ARC SYSTEM WORKS

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.108

ARCADIA 対戦格闘ゲームREMIX Vol.2



好評発売中!!

アルカディアが格ゲーファンに贈る"格ゲー専門誌"「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX」Vol.2がついに登場！　イチ押し徹底特集は、話題の最新作『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0』。50ページ超のギガ盛りボリュームで余すところ無くお届け！　旧作・名作の大会記事やキャラクターランキングなど、格ゲーファンならチェック必須の記事が満載だ！

定価 **1,287**円(+税)

「STREET FIGHTER」必携！　『ウルⅣ』ムック好評発売中！



©CAPCOM U.S.A., INC. 2014 ALL RIGHTS RESERVED.

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.107

ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ 新生の書



稼働より全国の対戦格闘ゲームシーンを席巻しつづける『ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ』の対戦攻略ムック「ULTRA STREET FIGHTER Ⅳ 新生の書」が好評発売中！『STREET FIGHTER』シリーズ最大となる全44キャラクターの技解説や情報、フレームなど詳細なデータにくわえ、アルカディア格闘ゲーム攻略班による対人戦に役立つ攻略情報満載でお届けします！

好評発売中!!

定価 **1,990**円(税込)

※記載している内容や画像はすべて予定です。
実際の製品と異なる場合があります。

株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
☎0570-060-555（ナビダイヤル）
エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://ebten.jp/eb-store/
カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く 12:00～17:00）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

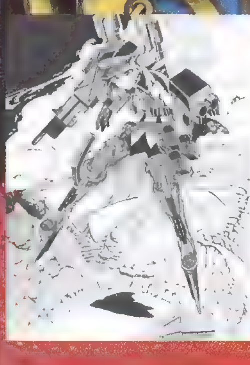
いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス！

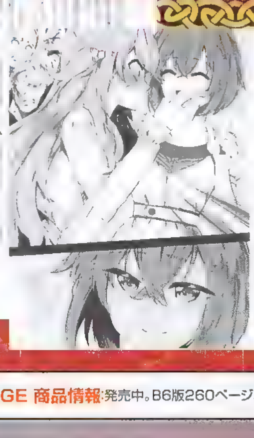


弾幕少女

ダンマクショウジョ

ノベルスプロジェクト







弾幕少女 ~Twnkle Jewels~1stSTAGE 商品情報:発売中。B6版260ページ、価格1000円+税。著者、健速。イラスト、綾杉つばき。ゲストイラストレーター、七瀬葵、もりのほん、結川カズノ、魚。

読者が創るゲーセンの未来



ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生:P063-064（CMYK）三つ巴バトル「神」
カイゼルちくわ:P065-067（グレースケール）三つ巴バトル「格闘家」
田渕健康：三つ巴バトル「アイドル」

読書の秋、ゲームの秋、そして三つ巴バトルの秋！　SNKG（そんな感じ）でイラストから文章ネタまでなんでもござれの投稿コーナー、アフロのお時間がやってまいりましたのココロ！

今月の神様！



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）H Ⓐ

三つ巴バトル決着！　勝者は"神"!!

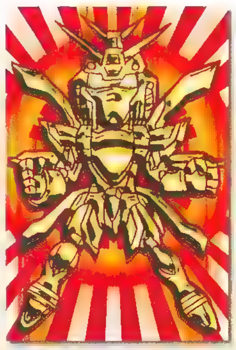
アーケードマシンガミ

アマ神

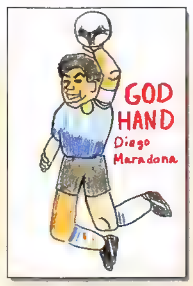
担当ライター・アフロヅの三人が罰ゲームを賭けて投稿量を競い合う三つ巴バトル、今年のテーマはアーケードゲームキャラの人気職。見事勝利を手にしたのは、げっつ☆が担当の「神」でした！　わぁい！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆神っぽい感じの人たちには事欠かないエヌアイン業界は、実に今回の企画向きなのであった。ヒバ！



（群馬県　爆熱!!!!@レトキザン君）
☆こいつぁ、とっても熱くてハイパーな神様だぜ……。



（栃木県　@kira君）
☆86年からやってきた神様がこちら。今やアケゲーキャラくくりとは。



（鳥取県　「フェリオスって知ってる?」LIME君）
☆デュポンの神殿に居ることでおなじみのアルテミス嬢。神話を舞台とした名作シューです。



（広島県　森本マイヤー君）
☆なんてこった、神は背景に潜んでいたのですなあパオーンパオーン（S.E.）。

神こそアーケードキャラの人気職!!



（東京都　碧夢結さん）
H 神といえば巫女キャラかと思いきや、意外と少なかった貴重な一枚だったり。

安定の第二位

アフロファイトクラブ

ちくわ担当の「格闘家」は惜しくも2位！　王道の人気職かと思いきや、先の読めないアフロ的な結果となりましたなあ……（遠い目）。



（東京都　よしみ君）
☆QMA発の格闘家たちが龍虎の拳とナイスコラボ。シケギグやないか～い、というツッコミはナシの方向で！



（三重県　ヒロぽん君）
H 意外と少ない、格闘ゲーム内の格闘家。見よ、流した汗で強さを証明するこの男前さ！（え）



（東京都　QQQ君）
☆『ガンダムトライエイジ』よりビルドファイターズ格闘家！　アイドルのキララさんはスルーしておきます。

わたしまけましたわ

AFR166

人気が命のアイドルを断トツの最下位にしてやりましたよ。そんな田渕健康に、励ましの罰ゲーム案を！



（福島県　森園泉さん）
H しっかりと季節ネタを抑えるサービス精神に、アイドル道を見た！



（広島県　文月裕さん）
☆「ミニッツはだれかが描いてくれるはず」（ハガキ裏より）すまねえ、それどころかビリだった！

罰ゲーム案募集中！

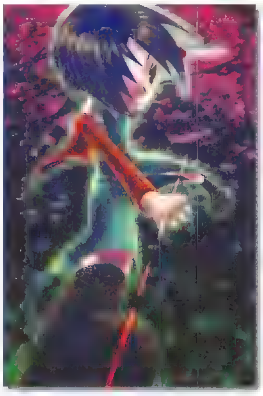
A-Fro回覧板　A-Froの掟を、こっそり教えてあげるぷり！　作品に付いているⒶマークは担当集団アフロヅがビビッときた印。マークの付いている投稿者の方には、A-Fro特製図書カードを贈呈いたします。Hマークの付いている方はご自身のサイトをお持ちです。現在、調整・整備中の本誌Webサイトにて掲載予定です。→http://www.arcadiamagazine.com/　また、A-Froはツイッターでも展開中。そちらもあわせてよろしくお願いいたします。だぷり!→アカウント @arcadia_afro

アフロCMYK

前ページとは打って変わり、アーケードゲームのカラーイラストならなんでも来いのルール無用デスマッチが、こちら通常コーナー！



（福岡県　皐月トミイさん）
☆ゲーセンに妖怪首おいてけがやってくる！　首を洗って待ってるぜ！（置いていく気まんまん）



（福岡県　武術氏某さん）
☆「シキ」さんということで該当者が数名いますが、こちらはサムスピでいいんです……よねっ!?

カボチャにまみれて
ハピネスチャージハロウィン

トリック オア トリートとトニック オア トリートメントは似ている。髪型ビシキマ。





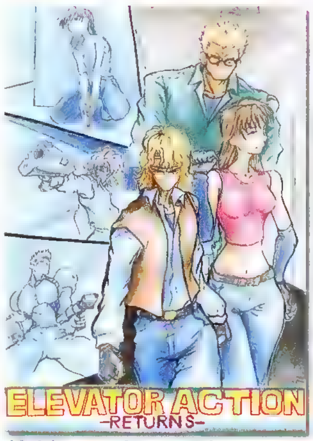




（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆極卒くんかラヒストリア絵柄に落とし込まれたら、こんな感じになるんじゃろか。わくわく。



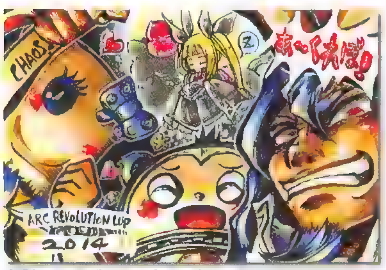
（島根県　ダンシングおりん君）
☆「オロチよりクリスを描きたかった（ハガキ裏より）」とのことですが、炎扱ってるあたり半分ぐらいオロチっぽい。



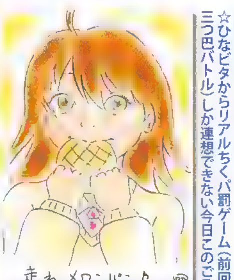
（東京都　シーナ・エマナ君）
☆敵も味方も破天荒になって帰ってきた！　環境音とBGMが融合したサウンドも前衛的な意欲作！



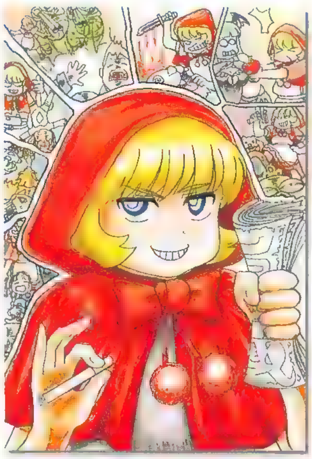
（静岡県　佐々木小鳥遊みどろさん）
☆『ぷよクエ』のキャラ追加でアーケードデビューとなったまぐろくん。超人もクリビツのケンダマンっぷり！



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆あーくれぼ優勝キャラがそろい踏み！　その時、間違いなく革命は起きた！



（新潟県　コンポジ君）
☆ひなビタからリアルちくパ罰ゲーム（前回の三つ巴バトル）しか連想できない今日このごろ。



（愛媛県　煮モノ君）
☆ヴァンパイアシリーズ20周年記念バレッタ嬢！　ここまで割り切られた邪悪キャラもそうはいまい。

次回の特集はクリスマスvs.新年なんだからね！



（奈良県　てつみん君）
☆紅白サンタで桐乃と黒猫！　そんなわけで、今回募集する特集投稿はクリスマスとか新年あたりのイラストです。クリスマスは雑誌発売時には終わっている気もしますが、去年同様まったく気にしませんとも！

お久しトランクス
アフロ工芸部

プラモデルからフィギュアの改造まで、なんだか工芸っぺれー区分のものは、コチラ工芸部で大紹介なんだーぜー！



（富山県　山田[illegible]君）
☆米国製のフィギュアをカスタマイズして『ニンジャウォリアーズ』を再現したという一枚。ちなみに赤い方がプレイヤーキャラのKUNOICHIですが、ミスるとこんな感じで崩れ落ちます。お見事！

げっつ☆通信

なぜ三つ巴に「神」と「格闘家」と「アイドル」が選ばれたんでsky!?　という疑問を、今回のハガキ裏に多数お見かけしましたぶり。Oh!　こいつはうっかりしていたぜ、HAHAHA!　ということで説明しますと、「アーケードゲームキャラの人気職対決」です。マステルの稼動以降、トモチケでおなじみのカードゲームなど活発なアイドルのカツドウがどこまで善戦するかが見どころ！　かと思いきや惨敗だったケソ師匠への罰ゲーム案は現在募集中ですぶり。

ぶちかまし ゲーマー人生

秋深し、ゲームの秋もいいけどそこは芸術の秋も！ といいつつ、その両立こそジャスティス。そんな贅沢っ子なアケゲー大好き投稿者の皆さんの力作を紹介していくモノクロ&文章投稿の場がこちら。今月も白黒つけるぜ！

これぞドリームマッチ！『KOF』マイチーム！

以前のマイベストアテナのほかに、実はもう一つやりたかった『KOF』20周年記念企画。それがこちら、マイベストチーム2014。全『KOF』作品キャラの中から、三人をチョイスしてオリジナルチームを作るというもの。

●ハイデルン（『KOF '94』）

そのブッ壊れた性能が、キャラクターと相まってカリスマ性を感じられる。ファイナルブリンガーの演出も初期の方が好き。

●二階堂紅丸（『KOF '97』）

真空片手駒どころか、雷光拳までつながってしまうしゃがみBがエグい（笑）。コマンド投げも完備しているし、個人的に歴代作品の中で最高性能の紅丸だと思う。でも、雷光拳は『'94』の方が好き。

●デュオロン（『KOF XII』）

「うまくやってる感」を与えてくれる、ハイパードライブ連続技が楽しい『XII』のデュオロン。（捨己従竜×2→幻無拳）×α→捨己従竜→飛毛脚→EX秘伝・幻夢爆吐死魂が決まった日には、ドヤ顔も出てしまうというモンです。これで推手・魔脚歩があればいいのにと思うデュオロン使いは、私だけではあるまい。

（埼玉県　AC30号君）

☆性能のほかに掛け合いや人間関係、見た目やキャラ愛などで組んでも、ドリームなチームが作れそうですな！　システムの枠をなんとか超えて、ゲーム化できませんかね……。



（愛知県　御影道行君）

☆こいつぁとんだサービス問題だ！ ここでインド人以外もいっそ右に！

ありがとう店員さん！プライズ☆メモリーズ

とある日、プライズゲーム機を見てみると、『け●おん！』フィギュアが出ているではないですか。しかも一回100円！（普段は一回200円）

これはやるしかないと、レッツプレイ。チャレンジするたびにプライズがひっくり返ってしまい、そのたび店員さんに直してもらいました。

何回もやってやっと取れたところで、別バージョンに置きかえてもらおうとした時、女性の店員さんから「好きなんですね」と言われてドキッとし、さらに「かわいいですもんね」と言われてドキドキもんでした。

取り終わったあと、その店員さんの姿は見えませんでしたがまだちょっとドキドキ。お礼が言えなかったので、この場で言わせてください。「ありがとうございました!!」

（長野県　LEG君）

☆お店の店員さんの個性次第で、へタなビデオゲームよりドラマチックな思い出が残ったりするのがプライズの妙。みなさんの思い出もぜひ！

おめでとう！そしておめでとう！ ギンザドリルZ アニバーサリー



（長野県　LEG君）

☆君知るや、『アイマス』での掲載がNo.67なのでこのように100号になる（丸9年）のはもちろんのこと、A-FroにギンザドリルZが登場してからももうすぐ60号になるという事実を！　ギンザドリルは永遠に不滅です！



（神奈川県　ken君）

時代は容赦なく移り変わるもの。シンクロ連射とか知らない少年少女もいるのかしら……。

三つ巴モノクロサンクチュアリ 神・降・臨

神が圧勝をおさめた今回の三つ巴、モノクロ投稿もほぼ神一色だったって!?　あがめ奉りつつ、モノクロでも単独コーナー化じゃい！



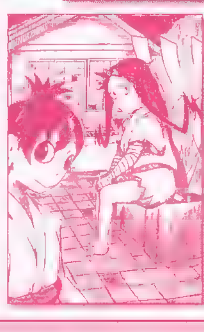
（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆アーケード版『パズドラ』でも神勢大活躍！ ちなみにパラメーターは3DS版とのことですぞ。



（兵庫県　アルルハイジさん）

☆違和感皆無で、どっちも軍神。加護も相乗効果で数十倍なのだ！



（神奈川県　さにょろさん）

☆ぐわんぜ様と、小坊主さん。並ぶと不思議な神々しさがッ!?



（大阪府　GON君）

☆あらやだ、思ったより違和感がない……。変だけど、無敵と最強に偽りなし？



『ヴァンパイア』20周年ラストスパート！

（大阪府　作左君）
☆お祝いの大作に担当一同、圧倒されるばかりであります！　20周年も通過点であり、これからも彼らは歩んでいく……ということを表現したとのことで、その想い、しかと伝わってきましたぞ！

A-Fro 替え歌？劇場
パニッシャーだよ☆PNS

(≧・≦)パ！(≧3≦)ニ！(≧□≦)シ！(>皿<。)パ！(>ε<*)ニ！(>□<*。)シ！
ふくしゅうのおになんだよ☆パニシ♪パニシ♪クールめう！オシャレめう！
ヾ(*> υ <)ﾉﾞパニシ♪パニシ♪ PNS ！ PNS ！パニシ♪パニシ♪パニシファイオー（ダミ声）！

（途中寸劇）
「んきゅーッ!? 悪のキングピンが現れためう！」
「落ち着いて！このパニシステッキで魔法パニシ少女に変身するんだよっ！」
「そそそそんな設定聞いてないめう！」
「大丈夫だよ！絶対、大丈夫だよっ！」

パニシパニシ　ファイオー　パニシパニシ　ファイオー

パニシパニシ　ファイオー　パニシパニシ　ファイオー
パニシ　パニパニシ　パニパニパニシ
パニパニパニパニシ　パニパニパニパニパニシ

「めうーっ！ニックがやられたぁ！」
「大丈夫！必殺・銃で脅して情報を聞き出すだよ！」
（そうか、ありがとうよ　パパン！）
「こうして町に平和が訪れためう」
「パニシのおかげだねっ！」

（茨城県　吉本　正（仮名）君）Ⓐ

Ⓗおのれパニシ！　開封作業中に思わずいろいろ吹き出しかけて、隣の編集部に不審者扱いされるところだったじゃないですか!?（実話）おそらくムービーに関しては知ってる人なら脳内で妄想再生余裕だと思うので、ちくバプレイするたび思い出すがよいのです。ただしニックは毎回やられる。

こっそりハロウィン祭 ハピ☆ハロ！

秋といえばそう、ハロウィン。お菓子をもらってもイタズラしちゃう系な我らですが、モノクロイラストでもレッツ祭り！

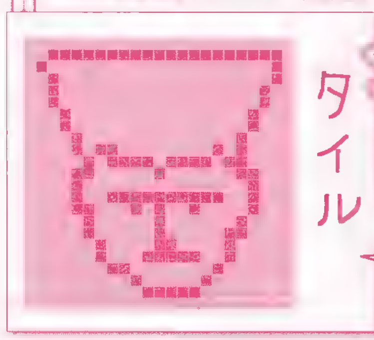


（青森県　五森セキさん）
☆実にこの日にふさわしい面々！
イタズラで済むかちょっと不安!?



（群馬県　十一久君）
☆ハロウィン限定衣装とかもイイネ！
あとその王っぽい棺はやめときなさい。

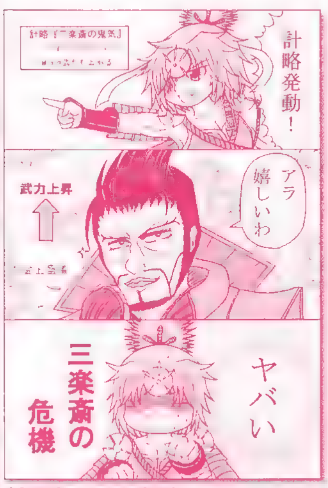
SG闘劇2014　優勝は……タイル！



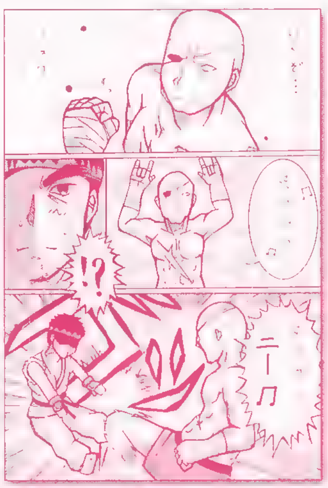
賞品としてなんかシケた感じのものをお送りします！

今年もシケ寒さマキシマムなアメージングとなりました、「SG（シケギャグ）闘劇」。皆さんから寄せられた投票によって選ばれた優勝作品は、ダンシングおりん君の「タイル」に決定しました！　投票者からは「ほんともう、肩の力が……抜けまして……」、「私もなんといっていいのか分からなかったです」、「さんざんほじくり返されたガイルネタの、別次元からの切り口に感心しました」などなど、賞賛の声が多数寄せられました。

ちなみにこのタイルと接戦を演じたのが、ウォンチュベイベーさんの「紀霊キレイ」。タイルともどもダントツの獲得票数で、そのシケ寒さをこれでもかと見せ付けてくれました。来年も暑くなってきたころにまた帰ってきちゃう予定なので、シケニストはネタため込んでおくがよろし！



（大阪府　せのお東君）
☆こいつぁ想定以上の危機に!?
計略は相手をよく見て使えという教訓です。



（新潟県　佐倉信士君）
☆さすが帝王のヒザは格が違った。
ニー使いは皆ラブライバーなの!?

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

アケゲーと投稿のことならなんでもOK

教えてアフロディーテ

投稿者さんからの疑問質問に、ほかの投稿者さんや担当軍団アフロヅがお答えする当コーナー。質問＆回答、随時大歓迎なのです！

問 皆さんのおすすめのキャラの対決シーンを教えてください。

答 『KOF MIA』の溝口誠の登場と掛け合いがすべて楽しい。溝口のSNKキャラのなめっぷりがいいですね。

vsロック、アルバの勝利後の「おのれみたいなキザに負けるわけにはい・か・ん・の・じゃ！」とか、もっと言うたれという気分になる。溝口はゲーム界の人間国宝ばい！

（広島県　森本マイヤー君）

☆あの豪快な我が道を行く態度は、見ていて実に痛快ですな。言われた側も溝口が相手だと、なんか許せてしまうのではないでしょうか！

答 『空手道』のボーナスステージ、「さあ牛だ！」でおなじみの牛との対決シーンです。空手家は本当に牛と対決するのか、と当時の子供心に思っていました。

（東京都　よしみ君）

☆えっ、空手家ってみんな牛と対決するもんじゃなかったのか……!? さておき、あの唐突過ぎる牛登場は後世に伝えたい宝です。

答 『ヴァンハイアセイバー』のバレッタとガロンです。特にバレッタの「キラーン☆」が好きです。（神奈川県　未虎さん）

☆狼側に逃げて超逃げてと思わせる、あのきらめきよ永遠なれ！

ちょっとお試し企画

『教アフ』×アフロツイッテル!

ひそかに活動中のA-Fro公式ツイッター（@arcadia_afro）でも、質問、疑問を受け付けたり回答を募集したりしようというこの企み。ツイッター側ではアケゲーや投稿のこと以外に、ライターや編集者に聞いてみたいことを送っていただいてもOKですぞ！



（愛知県　ですみら君）
☆うむ、人間ではないから多分OK！
ただし大事なところは髪や妖精力で隠す。



（熊本県　オドマシラン君）
☆罪人は、天を仰ぎ悔いてから眠るべし。ハードボイルドにツッコミは無粋なのである。

不定期開催黙示録

裏紙家の一族

作品裏や封筒、補強紙に君らラクガキといいつつ力作描きすぎィ！　なので容赦なく不定期に公開していくことにしたのでした。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆これも時代の流れなのか……。
PC非対応の時代は本当に辛かった。



（新潟県　コンポジ君）
☆……すごい回レだ。

川柳怪

アケゲー関連のお題で川柳をひねり出していただく当方、今回のお題は「おしぼり」です。お題のアイデアも募集中なのは秘密。

迷う時期　熱い方かな　冷たい方

～寸評～　（栃木県　@kira君）

お店によっては温かいおしぼりが提供される場合もあり、季節に合わせているのか……と思いきや、裏切られることも結構ありますね。選べるお店ならどちらにするか、意外と贅沢な悩みが味わえそうに思えた作品です。

プレイ後に　感謝をこめて　磨きます

～寸評～　（新潟県　越後いなほ君）

夏などは手汗が残るのも気になるところ。本格的な掃除は店員さんにお任せするにしても、ゲームを楽しませてもらったことを伝えるひと拭きというのは、実に雅ではないでしょうか。開発者さんへ、そして店員さんへ感謝！

今月のお題　**ゲーム初め**

今回のお題は年末年始らしくこちら。単語自体を使わず、ニュアンスだけ使用してもOKです。

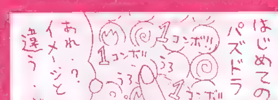
MMテーマ

10月には某狩猟ゲームの最新作が発売されたため、往信不通となったアフロヅのカイゼルちくわ。「そっちの4Gより電話の4G回線の方に気を配れよ!」と言われたとか言われないとかいう自作自演から入りつつ、今月も小ネタ投稿を紹介していくのであった。

No.166のP070で、「特選！猛者通信オススメ秘密結社ベスト100！」の「100」というのは、誤植ですか？　まぁ、次号以降で残り90をひねり出してもらうというのも面白いかも知れませんか（笑）。

（石川県　二代目SB1号君）

☆あの田渕不健康師匠のことですから、単に10の誤植なんていうつまらないオチではないはずです。今度お仕事で会う機会に、それとなく期待とプレッシャーかけておきますね。



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆最初はまさに、分かりすぎて辛い。



（愛媛県　猫モノ君）
☆あかん。さすがにそれはあかん。

Shake The アフロヅ

ちくわ　ふう、罰ゲームは免れたか……。
げっつ☆　神頼みとはまさにこのことですケロ！
ちくわ　というか、その三つ巴罰ゲームが決定したケソール獄長の姿が見えぬな。どこ行った？
げっつ☆　さっき『電撃FC』の世界にラノベチックに召喚されて逃げようと、魔法陣書いてましたが。
ちくわ　まあよい、不在の間に罰ゲームを勝手に決めておこうぞ。罰ゲーム案、絶賛募集中です！
げっつ☆　すでに「三食ちくわづくし」「プリクラを名刺に貼る」など容赦ない案も来てますネ！
ちくわ　ほほほ、A-Fro読者の神速っぷりたるや！
担当編集イレイザー　……田渕さんが逃げ切った場合、代役としてどちらかに受刑してもらいますよ？
二人　田渕一ッはやく来てくれー！（クリリン声）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**11月20日（木）必着！**　募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！

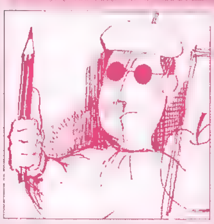
はみだせ 猛者通信

第10話 ウロボロスの円環

アキラッキーの帰還とともに秋の深まりを感じるワビサビそがり、いまそかり（違）なダップセであるが、すべてはチョウセンアサガオのせいにしてー から作り直してみてはどうか？

文：シ゛ダップセ　キャラ紹介&漫画 天野シロ

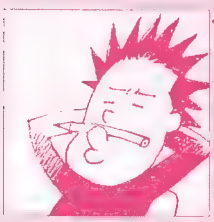
登場人物みたいな



まさ
ダップセランキング8位。ダイセルとやくじるが終わったら、たぶん人生に絶望する。どうでもいいが、タルキールという語感は微妙にモセルっぽくてグッド。



ケソ
ダップセランキング39位。戦場の絆筐体を流用し、一刻も早くガンプラバトルシステムとプラフスキー粒子をこさえるべきではないか国家予算を投入してNE！



タキョス
ダップセランキング13位。待ちに待った「4G」発売で寝ても覚めても気絶しても狩猟三昧の日々が戻ってきたゾーっと。これさえあればあと10年は戦える。

激アツ！ 鬼斬TVと飛来タイム

Out of My Mind.

まさ　聞くかね君。カプコンの『1943』で自機が出撃するときに「攻撃目標○○　健闘ヲ祈ル」などとメッセージが出るだろう。

ケソ　ああ、出ますね。「ごめんね戦中！」風の時代がかったやつが。

まさ　といふか、自機は米軍のP-38ライトニングなのに、どうして出撃前には日本風のメッセージが出てるのかねアアン？　おかしいですよ！　中身の分からないパイロットのためにみんなが死ぬなんて（バナージ風）！

ケソ　い、言われてみれば。確かにどうして日本語なのか。

まさ　思うに、『1943』のP-38には日本軍の裏切り者が乗っているのかもしらんよ。男塾の藤堂兵衛みたいな奴がな。

ケソ　ナールM。それなら日本風のメッセージが出るのも納得ですね。

タキョス　重箱の隅を突くようなつっこみ三昧（懐）が終わったところで今回の猛者なんだがよ。季節は秋であるからして、秋らしい鯔背な企画を提出してくれよ。

まさ　ホフンム。秋といえばまずはこの俺、焼き畑農業！

タキョス　じゃあ、まさの家のポッケ農場を焼きますか。

まさ　かかかかかんべん。

ケソ　月並みですが、秋といやあスポーツ、読書、食欲、芸術……とかですよね。

まさ　オッ、ならば芸術にちなんで、久々に我らのアーティスティックな感性（）を炸裂させてみるかあぁん？

ケソ　で、で、で、でたぁ～（猿渡さん風棒読み）。ま、まさかそいつは……。

まさ　久々に「うろおぼ絵2014」でも開催しちゃおうじゃないの。

タキョス　おおい、マジかよ。あの企画、見てるぶんには面白いんだけど、自分が参加すると精神的ダメージを受けるから嫌なんだよ。

まさ　身を捨ててこそ浮かぶ瀬モアレ（干渉縞）。久々～ル子爵でもあるし、どーんとやってみようじゃないの。

ケソ　まかせてちょうだい（ニンコン）。

リギルド・センチュリーへの旅サラダ

Can I Have It Like That?

まさ　スんなわけで、絵筆を握りしめノズブレ風味の我らであるが、今回のお題は何かね。

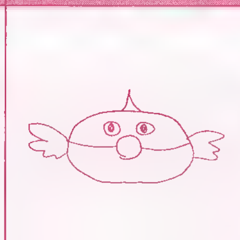
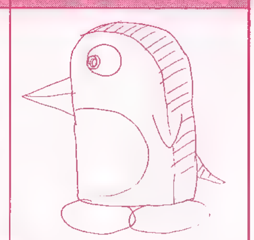
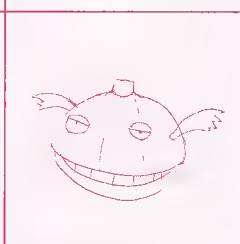
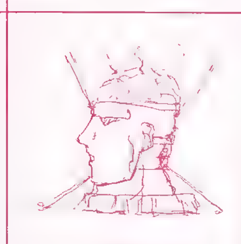
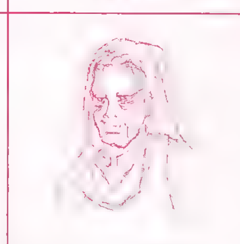
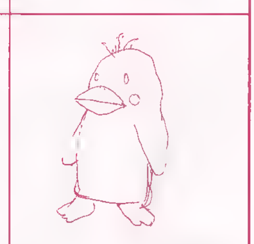
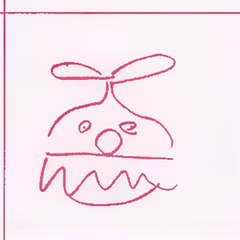
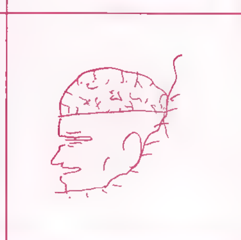
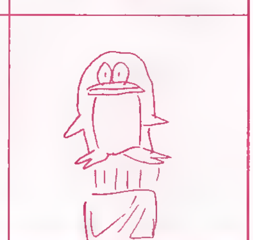
タキョス　お題の数は八個。もちろん、すべてアーケードゲームにちなんだネタだ。なお、最近は便利なモンで、お題を聞いてからグーグレ画像検索でカンニング大作戦といった不正が横行する可能性もある。よって公正を期すために、エンブレの7階を闊歩していた野良編集やナイスボム仮面（懐）などから適当に出題してもらった。制限時間は1イラスト当たり3分な。

ケソ　シャッハ、ハイ！　かかってこぉい（シャドー撲針愚）！

タキョス　よし、じゃあ第一問。『ファンタジーゾーンの一面の前線基地』……またニッチなの来たなあ。

まさ　シルエットはすぐに浮かぶが、ディティールはさっぱりさな。まっ、こんなもんだろう（ジョンクロ）。

ケソ　……なんか、やなせたかしテ

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ペンゴ
まさ				
ケソ				
タキョス				
総評	いわゆる『アァンタジーソーン』1面の敵拠点。三人とも全体のフォルムはそれっぽいが、それぞれ詳細部分が適当過ぎて父ちゃん泣けてくらぁ。	いわゆる『グラディウスII』の脳ミソラスボス。シルエットはそれぞれ近いものがあるが、ケソはモアイ要素も入れてしまい減点対象となった。	『源平討魔伝』の主人公。ビジュアルインパクトは満点だが、実際に描くとなるとなかなか難しいんだゾ。まさの必殺旋風剣は思い切ったディレクション。	近年ではリメイクも果たした『ペンゴ』の主人公。いわゆるペンギンだが、ケソとタキョスは銀魂のエリザベスが混じっているような雰囲気。

イスト入ってませんか。

タキヨス　おめーのは邪悪過ぎるだろ。なんでそんなに挑戦的なツラしてんだよ。んじゃ次、『グラⅡ』のゴーファーな。

まさ　これは余裕さな。スラスラ～リ。ほい、速攻できたわ。

ケソ　ブッ！

タキヨス　シルエットは何となく踏襲してるけどさ、なんつーか根源的に種として違う、という感じだな。

まさ　次だ、次ィ（獄長風）！『源平討魔伝』の景清か。こりゃ楽勝だろ。スラリ（r y。

ケソ　ブッ！

タキヨス　……まさ、平家に謝って下さいよ！

まさ　ん？　感じは出てるであろう。ちゃんと旋風剣も描いたしな。

タキヨス　コレそういう問題じゃないぞ既に。

まさ　次は『ペンゴ』か。こりゃ簡単だろ。スラスラーリ。

タキヨス　……スマン、オバQみたいになっちまった。既にペンギンですらねえ。

まさ　実在動物で簡単かと思いきや、結構難しいもんだな。

タキヨス　で次、『ブレイカーズ』のアルシオンⅢ世と、『真サムライスピリッツ』のシゲル……これ、MAN次郎が描いたズィーガーのことか。

まさ　こぉぉれでもくらえい。

タキヨス　アルシオンは半端なエジプト感、シゲルは魚と長靴というコンセプトだけは各自盛り込まれているようだな。

まさ　次は『ピストル大名の冒険』のピストル大名か。これも何となく覚えているな。スラスラ～。

ケソ　ブッ！

タキヨス　まさァ！　これ、うろおぼ絵コーナーであって、新キャラを作るコーナーじゃねえぞ！

まさ　こんな感じだったと思うが。おおむね正解だろ。

ケソ　じゃあラスト。『コズモギャングス』のコズモか。こんな感じだったかな。スラスラ。

タキヨス　お前ふざけろよ。コズモっつーか、バブルンとかいろいろ悪魔合体してるじゃねえか。

ケソ　描きながらヤバイとは思っていましたよ、ウン。

まさ　しょうがないな。これがお手本だよ、見たまえよキミタチ（自信満々に作品掲揚）。

タキヨス　ま、まさーッ！

ケソ　や、やべえ……"暗黒神話の登場キャラ"みたいなキャラが来ちまったよ～……。

まさ　我ながらいいデキだ。ゆるキャラとしても売り出せるかもしれんな。

戦い終わって ～神々の黄昏～

götterdämmerung came when just after the end of the fight.

タキヨス　今回は史上最凶にヤバイうろおぼ絵になっちまったな。

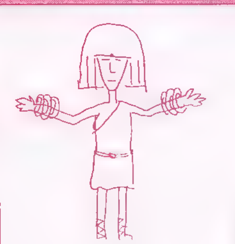
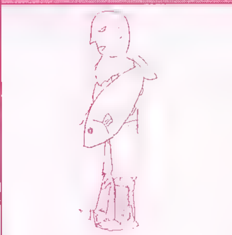
ケソ　回を重ねるごとに危険な香りが増している企画といえましょう。

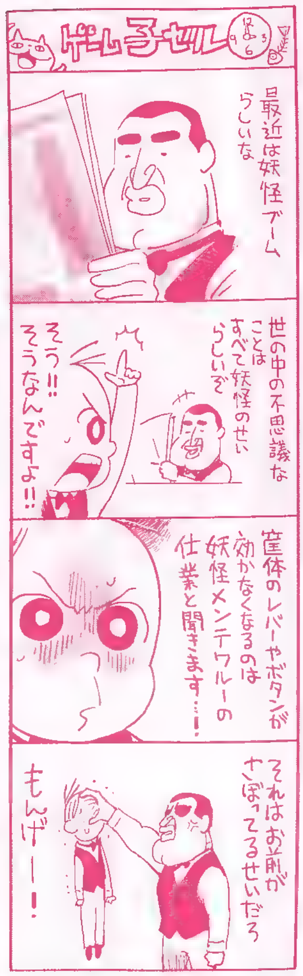
まさ　でも、コズモは結構自信あったんだけどな。『～ザ・パズル』は基板も持ってたし。

タキヨス　それでどうやったらこんなクリーチャーが生まれるんだよ!?

まさ　正解を知りたい方々は、グーグルなどで画像検索してみるといいだろう。

～つづく～

	アルシオン三世	SHIGERU	ピス大	コズモ
まさ				
ケソ				
タキヨス				
総評	『ブレイカーズ』に登場した手足が長いエジプシャン。エジプトというキーワードに導かれ、まさのアルシオンはアナカリス的なポージングに。	『真サムライ』新キャラ予想でライター・MAN次郎が描いたズィーガー。三者とも、魚と長靴の取扱に苦慮した跡が見える。タキヨスが一番正解に近いか。	『ペラボーマン』から派生した『ピストル大名の冒険』の主人公。ちょんまげが砲塔、という分かりやすい特徴があるのに、なぜまさは冒険するのか。	『コズモギャング』シリーズに登場する主要キャラ。三者三様に謎のクリーチャーに仕上げてきたが、異次元ぶりではまさコズモが頭ひとつ抜けている。



はみだし便り

うす！　今月は絶賛発売中のアルカディア対戦格闘ゲームREMIX Vol.2の作業やら大会取材やら某リーグ戦の配信観戦やら結構忙しく、某狩猟ゲームGはそんなにやってないっつーね……。しかし久しぶりとなった「うろおぼ絵」、相変わらずマサールの破壊力がハンパねぇな……。ほとんど「まさ兄ありき」の企画と化しておるな。読者の皆さんも、人が集まる機会があったらぜひやってみてくんさい。面白いゾ～！

猛者ール通信

ジ☆タッフセにやってほしい企画や、せたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたらダセから何かプレゼントがあるかも。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
KADOKAWA　エンターブレイン BC
カディア編集部
「はみ出せ猛者通信」係　まで

◎もしくは電子メールにて
afro2009@arcadiamagazine.com

ウメハラコラム

道

コラムリニューアル第九回

質問2連発編

今回のウメハラコラムは質問回。ウメハラの"ゲームシステム"に対する考え方が分かるかも……!?



Daigo"The Beast"Umehara

画面以外の情報は対戦に影響を与えるか!?

――今月は何をテーマにしましょうか? 近況などで語ることがありますか?

ウメハラ(以下、ウ) うーん……正直『ウルⅣ』に関してはネタ切れ感があるね。しかも俺さ、今月の「一秋千撃杯」を皮切りに、「TOPANGA LEAGUE」でしょ、「カプコンカップ アジア決勝」(シンガポール)、そこで取れなかったら「DreamHack」に行くかもしれないし、来年の1月にも海外の大会に招待されているから、近況っていうにもタイミングが微妙なんだよね。

モリカワ(以下、モ) じゃあさ、今回は俺から質問……というか知り合いから聞いてほしいって言われてる質問があって、それを聞きたいんだけど。

ウ いいんじゃない。どんなの?

モ ゲーム大会って、それぞれ環境がかなり違ったりするじゃない? 大会によっては向かい合わせだったり、隣り合わせだったり。そうするとさ、例えば隣り合わせだったら意識せずとも相手の手元が見えたり、音が聞こえちゃうことがあるでしょ? それって、注意していれば音で相手が技を出すタイミングとか分かったりすると思うんだ。そういう画面外の情報を利用することってある?

ウ あー……。利用するかどうかは別だけど、音が情報として入ってくるとして、中段持ってるキャラが歩いてきて「カチッ」って音が聞こえたら、やっぱり立っちゃうんだよね。別に音を聞こうとしているわけじゃないんだよ?

モ 無意識にね。

ウ 音が聞こえて、カチッって音がしたら立っちゃうじゃん?

モ 無意識のうちに利用している可能性はあると。

ウ あるだろうね。

モ あるんだけど、その部分を積極的に使って勝とうとはしていないと。

ウ していないし、結局ゲーセン育ちだからゲーム画面以外の情報は無い方が心地いいね、俺は。

モ 集中できると。

ウ うん。ただ、昔は横並びの対戦台もあったじゃない。こんな近い距離でさ、ガーキャン出すのも昇龍拳出すのも分かっちゃう。そういう環境だったから、ってわけじゃ無いとは思うんだけど。別に横並びなら横並びでの駆け引きがあると思うし、もしかするとそっちの方が深い可能性だってあるけど。例えば音でバレないように静かにレバー操作するとかっていうテクニックが必要になるかもしれない。ただ、どんなものであれ統一してくれよ、ってのは思うね。

モ 環境をね。

ウ 何でもいいんだよ。隣り合わせでも向かい合わせでもいいから統一だけしてほしい。大会によって違うっていうのはイヤだよね。

モ 難しい問題であるにせよ、できるだけ環境を統一してほしいと。

ウ そうだね。最近だと家庭用を使った大会はXbox 360になっているけど、ちょっと前までは大会によってXboxだったりプレステ3だったりしたからね。さらにアーケードまで加わると同じゲームで3パターンあったわけ。

モ 後はなんだろう……モニタの大きさとか?

ウ モニタの大きさは固定されてる気がするね。ということで、画面外の情報を利用している気は無いけど、同時に利用されたくないってのはある。だから俺は静音レバーなんだよね。例えばなんだけど、メチャクチャ耳がいい奴が居たら、格ゲーはかなり有利だと思うんだ。相手のちょっとしたレバー音が聞こえたら、そりゃ有利だよ。

モ 人間の音に対する反応っていうのはかなり早いらしいしね。あと個人的には、入力デバイスも規格を作れよって思うんだけどさ。

ウ そこは難しいよね。競技として規格があった方がいいんだろうけど、個人差というかずっとパッドだったから俺はパッドがいい、っていう人も居るだろうし。

モ 上位勢でもチラホラ見かけるしね。

ウ 海外はね。ゲーセンが無いからってのもあると思うけど。

ウメハラ的「好きだったシステム」

――では、環境談義が一区切り付いたところで、続けて読者からの質問にいきたいと思います。「ウメハラさん的に、世間ではあまり評価されてないけど、俺はこのシステムが好きだった! みたいな格ゲーのシステムはありますか? システム名と理由を教えてください」(東京都 YAMA君)

ウ 俺ら(ウメハラ&モリカワ)が好きだったシステムが、まず大前提として「ガークラ」(ガードクラッシュ)。あれを至高のシステムと言い続けて早10年くらい?

モ もっとたってる(笑)。けど「頭がおかしいんじゃないか?」って言われるくらい言っておいた方がいいと思う(笑)。

ウ ガークラ教だろコイツら! ってくらい(笑)。で、あと俺は『スパⅡX』の投げ関連のシステムが好きだったのね。見てから受け身が取れます、ループしません、ダメージがそこそこある。あ、ループしないってのはつかみ投げ以外ね。そういう選択の自由があるところが俺は好きだった。

モ 投げ抜けしないことで相手に付き合わないことができるけど、その分ちょっと減ると。

ウ あのバランスはすごくいいなって思う。今のコマンド投げとか、投げてダメージ入りますよ、さらに(起き攻めに)付き合ってもらいますよ、って感じじゃない。後は何があるかね……。

モ 過去に好きって言ってたものだと、テンションゲージとかかな?

ウ あ、テンションゲージ。あれもよかったよね。というか、俺が好きなシステムを挙げると『ZERO3』ばっかりになっちゃうんだよ。ということで"実は意外に知られていないんだけど、このシステムいいよね"ってとこに戻すと……モリカワなんかある?

モ 無いのかい(笑)? 最近聞いて面白そうだったのは、レバーを前に入れてるとどんどんゲージが溜まるっていうのがあった。『電撃FC』だったかな?

ウ まぁそれもテンションゲージみたいなもんだよね。というか、微妙なシステムというのは大体埋もれていっちゃうよね。いろんなゲームで星の数ほどシステムがあって、その中から使えるシステムが残ったというか。あ、じゃあ『ファイターズヒストリー』の弱点システムはどう? あれを今風に工夫して作れば面白いかもしれないよね。

モ そうかもね。

ウ 弱点システムは洗練されたらアリなんじゃないかと思う。

モ 作った人がしっかりと「こういう部分でトレードオフしてるんで遊んでくださいね」っていう部分が見えるシステムの方が面白いよね。思い付きみたいなのとか、ただいたずらに実力差を埋めようとしているシステムだったりっていうのは微妙だよね。

ウメハラ 2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ 「高田馬場ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。主な戦績は第一回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

ウ　あ、俺はね『ヴァンパイア』のゲージシステムは結構好きだったわ。何本でもためられるやつ。
モ　スパコンゲージがね。
ウ　そう。使う場面を選べるっていうのは面白いと思う。『ウルⅣ』で例えると、スパコンゲージ4本持ってる状況っていうのはロスが大きい。あのゲームはくらっても当ててもゲージが増えるよね。だから余程スパコンが強いキャラでもない限りゲージを使わなきゃならない。リュウだったら「真空（波動拳）当てて勝てる」とかっていう場面でもない限り、灼熱（波動拳）に回さないと効率が悪くなる。
モ　ゲージ上限があると、そうせざるを得なくなると。
ウ　仮にさ、最終ラウンドで灼熱15発撃てます、とかあったら面白そうじゃない（笑）？　いや、バランスは壊れるかもしれないけど、それまでゲージを一切使わずにガマンしてきた代償としてアリじゃない？
モ　ゲージのたまり方の配分がしっかりしていれば、成立するかもね。
ウ　幻影陣決めて、起き攻めでもう一回幻影陣発動して終わりとか。「そこまでゲージ温存したアンタが偉いよ！」ってなると思うんだ。
モ　ラウンド制ならね。最終ラウンドに今までためてきたすべてを吐き出して（笑）。無いだろうけど、それはそれで面白いかもね。
ウ　まぁそういうこともあって『ヴァンパイア』のゲージシステムは結構好き。
モ　俺は相手の攻撃を受け流すというか、無効化するシステムは好きじゃないんだよね。
ウ　そもそも格ゲーってガードが強いから、さらに何かを加えなくてもいいとは思うよね。格闘ゲームの何が楽しいんだろう？　って考えてみたときに、やっぱりボタンなんですよ。レバーじゃないよね。ボタンをたたいて攻撃する、そこが楽しさの根源だと思うのね。
モ　そう感じてる人は多いんじゃないかな。
ウ　その楽しい"ボタンをたたく"という行為をためらわせるシステムっていうのは、格ゲーの気持ちよさをスポイルしちゃうんじゃないかな？　いいじゃん、気持ちよくボタン押させてよ！　って。俺はそう思うんだけど。だってさ、リズムゲームだってボタンを押すことが楽しいわけじゃん？　やっぱボタンなんですよ、そう快感というのは。格ゲーにはボタンをたたいて楽しいって部分は残してほしいね。
モ　まぁボタン押すだけで勝てるってのはさすがにダメだと思うけど、タイミングよく押してうまく相手に当てる／触れされることで少しずつ評価されるっていうのは、やっぱり気持ちいいと思うよね。
ウ　あとさ、これはシステムじゃないんだけどサガットにアングリーチャージってあるじゃん？　ああいう要素ってみんな持っていてもいいんじゃないかと思う。あまり見ないでしょ？
モ　『ストⅢ 3rd』の「かかって来な」（パーソナルアクション）とか？
ウ　あれは「やる一択」じゃん。そうじゃないんだ。
モ　ああ、コストを支払った上でやるかどうか選べるってことね。選べるといえば、俺は『餓狼』（餓狼 -MARK OF THE WOLVES-）のT.O.P.システムは面白いよ。
ウ　どんなの？
モ　試合開始前に、3分割された体力ゲージから「どの場面で自分がパワーアップするか」を選べるんだ。体力がそのエリアに到達すると、攻撃力が上がったり専用の技が出せる。これを自分の戦略や、キャラのスタイルに合わせて決めるっていうシステムなんだよね。
ウ　へぇ〜面白いじゃん。それいいね。
モ　これぐらいのころってさ、ISMとかグルーヴもそうかもしれないけど「自分で選ばせる」システムって結構あったよね。
ウ　『カプエス2』（CAPCOM VS. SNK 2）のレシオとかね。結構面白かったよね。俺はチーム戦のゲームというのはほかにやったことないけど、レシオは面白いと思うよ。勝てないとしても、（次のラウンドを見越して）相手の体力を減らしておくとか。回復量を減らすために時間を目一杯使っておくとかね。いいか悪いかは別として、俺は面白いと思ってたよ。
モ　『KOF』やってないと、ほかにチーム戦のゲームってあんま無いもんね。
ウ　でも、さっき出た『餓狼』のシステムはいいよね。話を聞いただけだと大体みんな終盤にしそうだけどね。ゲージは溜まってるし。あ、でも終盤だと恩恵を受ける時間が少ないのか。難しいね。やっぱこれ面白いわ。
モ　序盤だと機会そのものが増えるしね。
ウ　可能性でいえば序盤が一番恩恵を受けられるのか？　コンボでオーバーキルとか考えると、やっぱ序盤なのかな〜。
モ　まぁ〜何にせよ「選ばせる」システムってのは、作る方からしたら大変だろうね。
ウ　そりゃそうだ。
——ちょっと話の腰を折るようですが、お二方イチ押しのガードクラッシュのシステムって、なぜ最近のゲームには無いんでしょうかね？
モ　ちょっと前までは、カプコン以外の格ゲーではちょいちょい見掛けたような気はするけど。
ウ　俺の意見だと「強い奴が勝っちゃう」から。立ち回りにおける駆け引きが強い人が盤石になっちゃう。コマンド投げとか、中段とか、ガードの裏表みたいな要素が無いと、恐らく上級者に対して太刀打ちができなくなると思うんだ。
モ　思うんだけどさ、「勝てないとゲームがつまらない」ってプレイヤーが言うのはいいんだけど、それを作る側が意識し過ぎるのはよくないよね。
ウ　作る側は「広い層にウケる」ものを作るのも仕事のうちじゃない。勝てないと面白くないって人は多いよ。ほかに娯楽は一杯あるわけだし、「勝てねーから違うことやるよ！」ってなる人は居るって。例えばさ、バージョンが変わって強くなったキャラとか、ゲーセンで見る頻度が増えるじゃん。「君、最近まで全然来なかったよね」って人が。
モ　その例は心当たりはあるね（笑）。
ウ　そんな感じで、まとめると俺は『ヴァンパイア』のゲージに代表されるような「自分で選べる」システムはかなり好き、ってことかな。『餓狼』のシステムの話も面白そうに感じたしね。そんな感じですかね。
——ありがとうございます。読者の皆さんも、ウメハラ＆モリカワに聞きたいことがありましたら、ゲームに関係無い質問でもガンガン送ってみてくださいね。

リニューアル後も引き続き ウメハラへの質問を募集中！

当コラムでは、引き続きプロゲーマー・ウメハラへの質問を募集しているぞ！　対戦格闘ゲームの質問や悩みはもちろん、それ以外のプライベートなものでもOKだ。質問やご意見が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー Mad Catz社提供の、下記オリジナルグッズを進呈！
ウメハラへの熱い質問やメッセージなどを、どしどし寄せてほしい!!

●採用者には以下のセットをプレゼント
◆メッセンジャーバッグ
◆Tシャツ（※色は選べません）
◆Team Mad Catz ステッカー
◆キーチェーン

●応募要項
■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）KADOKAWA　エンターブレインBC
アルカディア編集部「ウメハラコラム」係　まで
■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

※いずれの場合も住所、本名（ペンネームもあれば明記）、年齢、Tシャツの希望サイズ（S、M、L）を記入の上でお送りください。


［Mad Catz メッセンジャーバッグ］

［Mad Catz キーチェーン］


［Mad Catz ステッカー］

文中補足

文中に登場したタイトルについて、いくつか古いゲームがあるため、簡単に補足しておこう。
●テンションゲージ
『ギルティギア ゼクス』シリーズのゲージ名。技を出す／当てる以外に、ダッシュなど積極的行動でたまる。攻めることをうながす良システム。
●『スパⅡX』の投げ
同作の投げは、通常投げに限り投げ抜け……というか、空中でバランスを立て直してダウンせず着地することが可能。このとき、威力を軽減できる。つかみ投げは抜けられない。
●『ファイターズヒストリー』の弱点システム
キャラごとに設定された"弱点"を3回攻撃されると気絶する、という斬新なシステム。
●『ストⅢ 3rd』のパーソナルアクション
強Ⓟ＋強Ⓚで、いわゆる挑発のような動作をするが、同作ではキャラごとに多彩な効果（直後に出した投げ以外の技が攻撃力アップ＝ケン、防御力アップ＝Q、姿を消す＝トゥエルブetc.）を持っている。
●『餓狼』のT.O.P.
試合前に、三カ所に区切られた体力ゲージのうちから任意に一カ所を選択。体力がその部分に差しかかると「攻撃力アップ」、「T.O.P.アタックという専用技が出せる」、「体力が少しずつ回復」、「CPU戦では技を当てた際の得点が2倍」といった恩恵を受けられるユニークなシステム。

細かい知識でライバルに差を付ける!

アルカディアの『ウルⅣ』ムックついに登場!



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.107
ウルトラストリートファイターⅣ
新生の書
絶賛発売中!
定価:税込1,990円

大規模全国大会「一秋千撃杯」が終了し、アップデートが実施されるなど、まだまだ『ウルトラストリートファイターⅣ』(以下、ウルⅣ)の勢いは止まらない! 今月は、変更点や最新キャラ攻略に加え、「一秋千撃杯」の模様をお届けするぞ。

Text: コイチ　※記事中のフレームや確定状況などの情報は編集部調べによるものです。

ウルトラストリートファイターⅣ
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■バージョンアップ日：2014年10月15日(稼働中)
■使用基板：Type-X3
■ネットワークシステム：NESYS

対応ハード：PlayStation®3 / Xbox 360®
ジャンル：対戦格闘　**プレイ人数**：1～2人(オンライン時:2～8人)　**発売日(配信日)**：好評発売(配信)中! 2014年8月7日　**価格**：**<PlayStation®3版>**
【ディスク版】3,990円＋税 /【コレクターズ・パッケージ※1】4,990円＋税【ダウンロードフル版】3,694＋税 /【アップグレード版※2】1,389円＋税
<Xbox 360® 版>
【ディスク版】3,990円＋税 /【アップグレード版※2】1,389円＋税
CEROレーティング：B(12才以上対象)

重要な変更点をチェック!
アップデート情報まとめ

一部のキャラクターには重要な変更となる今回のアップデート。自分のキャラクター以外の細かい修正点についてもチェックしておこう。

強化点に注目

Ver.1.01で可能だったロレントの近距離立ち中Ⓟの追撃判定の復活、ディカープリのサイコスティング、DCM(対空)のタメ時間が修正されたほか、春麗とローズの通常投げ、バルログのフライングバルセロナスペシャル、コーディーの弱ラフィアンキックなどが強化されているぞ。



フライングバルセロナスペシャルの高度が選択できるようになり、画面端でもきちんと投げられるように調整されている。



EXスティンガー後の近距離立ち中Ⓟ追撃が復活! ここからメコンデルタエアレイドやダッシュなどで攻めを継続していこう。



タメ時間の短縮により中Ⓟターゲットコンボからの DCM(対空)やサイコスティング→EXセービング～ダッシュ→サイコスティングなどの連続技が可能に。

■2014年10月15日アップデート内容一覧

キャラクター	技	調整内容
春麗	前投げ、ニュートラル投げ	ほかの通常投げよりも投げ抜け猶予時間が1F長かった現象を修正。
E.本田	遠距離立ち強Ⓟ	先端部分がカウンターヒットした際のダメージを「110」⇒「113」に
ダルシム	立ち中Ⓚ	カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正。
	⬅＋中Ⓚ	しゃがみ状態の相手にヒットした場合、極端にヒットバックが短くなってしまう現象を修正
	ヨガカタストロフィー	画面上に二つまでしか出せないように修正。
バルログ	中ローリングクリスタルフラッシュ	最終段ガード時にEXレッドセービングが発動しなかった現象を修正
	フライングバルセロナスペシャル	・発動時のボタンの強度に関わらず、壁に張り付く高度が同じ高さになっていた現象を修正 ・膝部分がヒットした際に、壁に張り付く高さが低くなってしまう現象を修正 ・壁張り付き後～暗転中を「飛び道具・投げ無敵」⇒「完全無敵」に修正。 ・画面端で地上の相手に密着していた場合、派生技の「ローリングイズナドロップ」で相手を掴めなかった現象を修正。
サガット	EXタイガーニークラッシュ	初段を相手にヒットorガードさせた場合に、サガットのSCゲージが増加していた現象を修正
アベル	遠距離立ち強Ⓚ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正。
セス	体力と気絶値	SFⅣエディション選択時に、体力と気絶値が「800/900」となっていた現象を「750/750」に修正
フェイロン	しゃがみ中Ⓟ	カウンターヒットした際のダメージを「78」⇒「82」に。
ローズ	前投げ、ニュートラル投げ	ほかの通常投げよりも投げ抜け猶予時間が1F長かった現象を修正
	EXソウルスパイラル	カウンターヒットした際のダメージを「160」⇒「163」に。
ガイ	遠距離立ち強Ⓚ	攻撃判定発生後まで被カウンター判定が継続していた現象を修正
コーディー	弱ラフィアンキック	空中の相手に当てた場合、強制ダウンではなく受け身可能ダウンとなっていた現象を修正。
ダッドリー	勝利の薔薇	カウンターヒット時の相手ののけぞり時間がノーマルヒット時と変わらなかった現象を修正
ユン	前方転身	・幻影陣中の投げ間合いが通常時と異なる現象を修正。 ・幻影陣中は投げすかりモーション中が被カウンターヒットとなる現象を修正。
ロレント	近距離立ち中Ⓟ	「EXスティンガー(3ヒット)→近距離立ち中Ⓟ」といったコンボが入るように(※Ver.1.01の挙動に修正)。
ディカープリ	サイコスティングDCM(対空)	タメ時間を「52F」⇒「42F」に(※Ver.1.01の挙動に修正)。

※**アップデート補足**:そのほか、家庭用でのうれしい変更点として、家庭用トレーニングモードにディレイスタンディングのオン／オフが可能となった「トレーニング設定」→「起き上がり」→ディレイで設定ができるぞ。

最新PICK UP攻略 エレナ

各技の性能が見直され評価が上がってきたエレナ。今こそカポエイラの真髄を見せ付けろ。

強リンクステイルから攻めろ！

リンクステイルは、強版に限り受け身不能のダウンを奪うことができる。さらにこのダウンはディレイスタンディング不能となっているため、その後は強力なセットプレイに持ち込める。強リンクステイル→前ジャンプ攻撃空振り→しゃがみ弱Ⓚとすることで打撃を完全に重ねることができるほか、対の選択肢となる投げと遅らせ投げ抜けに対するラウンドアーチを使って攻め立てよう。

また、強リンクステイル→しゃがみ弱Ⓟ空振り→前ジャンプ攻撃は8Fまでの無敵技をガード（詐欺跳び）でき、空ジャンプにしたときは5Fまでの無敵技をガード可能となる。体感でのフレーム消費となってしまうものの、強リンクステイル後のニュートラルモーションが見えた瞬間にしゃがみ→前ジャンプ攻撃とすることで5F～6Fの無敵技をガードすることもできる。相手からするとリバーサル技がガードされる可能性があるため、非常に強力なセットプレイとなる。

そのほか、ディレイスタンディングが取れないことを利用して、強リンクステイル→ヒーリング→キャンセルから中段と下段の二択を迫ることもできるぞ。



ディレイスタンディング不能ダウンから……



体感フレーム消費で詐欺跳びしていこう。

最新エレナ対策で猛攻を凌げ！

エレナ戦で多い敗因は、画面端に追い詰められてからの投げ、中段のEXマレットスマッシュ、下段のリンクステイルによるガード崩しをループされるパターンだろう。ガードとグラップのみで凌ぐのは難しいが、エレナの中下段に対してはレッドセービングを使った防御方法が有効。

例えば立ち弱Ⓚからの EXマレットスマッシュ or 弱リンクステイルを出された際に、しゃがみガードをしながら弱Ⓟ＋中Ⓟ＋中Ⓚを同時押しする。下段のリンクステイルは連続ガードのためそのままガードとなり、中段のEXマレットスマッシュに対してはレッドセービングが自動で発動し、そのままボタンを押しっぱなしにしておけばアーマーで取ることができる。セービングアタックの発生が12F以下のキャラ（※1）ならEXマレットスマッシュを2段とも取った後にタイミングよく開放することで、Lv2レッドセービングアタックで反撃することが可能なため、ローリスクハイリターンに切り返すことができるぞ。

また、セービングアタックの性能がよくないキャラでも、EXマレットスマッシュを2段取った直後にダッシュすることで反撃は可能。標準的なダッシュ（全体18F）であれば発生6F以下の技で反撃ができるので、見逃さないようにしよう。



EXマレットスマッシュには、しゃがみながらのレッドセービングが有効な対策となるぞ。

最新PICK UP攻略 ロレント

アップデートにより帰ってきた近距離立ち中Ⓟを使った連係や、バク転を使った防御方法を伝授。

攻めと守りを強力にするテクニックを紹介

今回のアップデートで近距離立ち中Ⓟに空中追撃判定が戻ったことにより、EXスティンガー→ダッシュ→近距離立ち中Ⓟという連続技が可能になった。ここからキャンセルで強メコンデルタエアレイド→追撃と出すことで、中段かつガードされても＋3Fの有利な状況を維持できる。メコンデルタエアレイドの追撃はアーマーブレイク性能が付与されているため、アーマー属性である技をつぶしつつ、前進する一部無敵技（※2）を空振りさせることができるのだ。バイソンのEXダッシュ系の必殺技とバッファローヘッド、ジュリの化殺視とEX穿風車などには両対応となるため、絶大な効果を発揮する。リバーサル技を気にせずスタン値を継続したまま、展開の早い攻めを仕掛けてスタンを狙おう。

また、相手が起き上がる際や暴れとして使ってくるリバーサル無敵技への対策として、「メコンデルタアタックのバク転部分」を使って空振りさせることができる技を右表にまとめた。バックステップよりも硬直が短く攻めを継続させやすいため、ローリスクローリターンな様子見として、使い分けるといいだろう。

近距離立ち中Ⓟ追撃からのメコンデルタエアレイドは、一部無敵技を無効化しつつ攻めを継続できる。





密着状態からバク転して、リバーサル技の空振りを誘おう そのままコロコロしてもいい。

●メコンデルタアタックでスカせる技一覧

キャラ	対象となる技
[illegible]	コマンド投げ
[illegible]	EXスーパー頭突き
[illegible]	ライトニングキャノンボール、シャウトオブアース対空
[illegible]	EXバニシングフラット
[illegible]	スプレンディッドクロー
[illegible]	EXダブルニープレス
[illegible]	EXセイスモハンマー、バーストタイム
[illegible]	エル・フォルテフラインクギガバスター、エル・フォルテウルトラスハーク
[illegible]	無我、無空（タメ無し）
[illegible]	ジャイロドライブスマッシャー
[illegible]	影、絶影
[illegible]	疾走無頼拳
[illegible]	レイジングスラッシュ
[illegible]	正中線五段突き
[illegible]	EXジェットアッパー
[illegible]	オイルコンビネーションホールド
[illegible]	槍雷連撃
[illegible]	雷震魔破拳
[illegible]	EXスクラッチホイール、ブレイブダンス
[illegible]	テイクノープリズナー
[illegible]	強キスハイゴッデス

※1エレナ補足：セービングアタックが12F以上のキャラクター：ケン、春麗、ザンギエフ、ベガ、C.ヴァイパー、アベル、ローズ、T.ホーク、エレナ、ヒューゴー。

※2ロレント補足：エアレイド追撃で空振りを誘える技：バッファローヘッド（バイソン）、EXゾンクナックル（コーディー）、EX穿風車（ジュリ）、EXスクラッチホイール（エレナ）、サイコスティング（ディカープリ）

賞金100万円！　全国大会の模様をお届け

「一秋千撃杯」結果

リリース以来、国内初ともいえる大規模な賞金制全国大会「一秋千撃杯」の決勝大会が、新宿[illegible]された。[illegible]多くの熱いドラマが生まれたぞ！

東西の強豪が激突した3オン3

東京、大阪の予選を勝ち抜いた各8チームによる団体戦　最強ユン使いの「かずのこ」を擁する優勝候補筆頭の【勝ちたがり】と、「ウメハラ」、「ときど」、「マゴ」のプロゲーマー三人を集めた強豪【MADCATZ】を、どのチームが止めるか……？　という点に注目が集まった。

どのチームも実力が拮抗した中、活躍が目立ったのが「dath」、「スコア」、「たれ蔵」の【しゃかりきダイナミック】。初戦の相手【ダブルドラゴン】戦では「キャベツ」の活躍により大将戦までもつれ込むものの、「スコア」のユンが絶招歩法をねじ込み接戦の末勝利。続く2回戦では本命となる【勝ちたがり】戦では「dath」のヴァイパーが素晴らしい粘りを見せ、「かずのこ」、「ボンちゃん」と撃破。大将「ふ〜ど」に敗れるものの、次鋒「たれ蔵」がしっかりカバーするなどチーム力を見せ付けて決勝進出。

対する相手は、前評判通り順当に勝ち上がってきた【MADCATZ】。ここで先鋒の「たれ蔵」のアドンが爆発。先鋒「マゴ」との接戦をとっさの立ち弱Ⓟ対空で制すると、次鋒「ときど」、大将「ウメハラ」までもを続けて倒し、見事な先鋒3タテで【しゃかりきダイナミック】が優勝を手にした。

優勝【しゃかりきダイナミック】!!



決勝では「ウメハラ」に追い込まれるも、最後の一人のつもりで戦ったという「たれ蔵」。優勝賞金の使い道についてほかの二人が貯金と答えた中、「ゲームに使います（笑）」と飽くなき探究心を見せていたのが印象的だった。

激闘ピックアップ　【しゃかりきダイナミック】VS.【勝ちたがり】

明暗を分けたのは先鋒戦の「dath」（ヴァイパー）VS.「かずのこ」（ユン）。「かずのこ」が1ラウンド目を先取し2ラウンド目も体力ドットまで追い込むものの、ケズリで出した絶招歩法にEXセイスモハンマー→バーストタイムを当てて取り返す「dath」。3ラウンド目は「dath」が優勢な試合運びをする中、「かずのこ」も猛烈な巻き返しを見せたが、前方転身からのヴァイパー限定コンボを痛恨のミス。惜しくも大逆転劇とはならなかった。



体力ドットで画面端に追い詰められた状態で、冷静にケズリにくるタイミングを読んで、絶招歩法に対しEXセイスモハンマーを合わせた「dath」。強気の強サンダーナックルや投げも冴えており、勝負強さが光った試合だった。

激闘ピックアップ　「マゴ」VS.「板橋ザンギエフ」

先鋒戦となる「マゴ」（ヤン）VS.「板橋ザンギエフ」（ザンギエフ）による試合。蟷螂斬や遠距離立ち強Ⓚなどでじわじわ追い詰める「マゴ」に対し、スクリューパイルドライバーによる切り返しを狙いにいく「板橋ザンギエフ」。終始息の詰まるような立ち会いとなるが、EXバニシングフラットから反撃読みの遅らせEXセービングアタックがカウンターヒット！　これが致命傷となり、リードを奪った「板橋ザンギエフ」が接戦を制した



EXバニシングフラットからEXセービングをややタメてから開放したことにより、反撃しようとした「マゴ」のヤンにカウンターヒットする形となった。相手の反応を逆手に取った素晴らしいプレイに、会場が湧いた

「一秋千撃杯」3on3　決勝トーナメント

【ダブルドラゴン】
きょく（ヤン）／キャベツ（C.ヴァイパー）／ωおじさんω（アベル）

【しゃかりきダイナミック】
スコア（ユン）／たれ蔵（アドン）／dath（C.ヴァイパー）

【勝ちたがり】
ふ〜ど（フェイロン）／ボンちゃん（サガット）／かずのこ（ユン）

【ウルトラカイザーフェニックス】
飛翔兎（サガット）／MDR（ルーファス）／島唄（いぶき）

【KARUの昆虫採集物語】
にのまえ（ローズ）／KARU（キャミィ）／北千住DJ（ディージェイ）

【FGC雷神】
ガチくん（サガット）／はげじん（ザンギエフ）／アミユ（元）

【MAD CATZ】
ときど（豪鬼）／マゴ（ヤン）／ウメハラ（殺意リュウ）

【ちま】
猫舌（アベル）／板橋ザンギエフ（ザンギエフ）／えいた（豪鬼）

WINNER
【しゃかりきダイナミック】

ウルトラ強い奴はだれだ!?　シングル戦

強豪プレイヤー16人で闘われるシングル戦は、2ラウンド2セット先取、1度負けてもルーザーズ側のトーナメントに流れるダブルイリミネーション形式が採用された。

1回戦から「ウメハラ」VS.「マゴ」がぶつかるなど激しい組み合わせの中、活躍が目立ったのが「はげじん」のザンギエフ。初戦から「EG.ももち」戦を鋭い差し込みとスクリューパイルドライバーで制すると、続く2回戦「ウメハラ」にも団体戦での負けを払拭するかのようにウメ昇龍を読み切り、立て続けに2セットを先取しベスト4へ進出。しかし、ここで「NISHIKIN」のブランカによる手堅いザンギエフ戦の前に敗退、ルーザーズ落ちとなった。一方では「かずのこ」、「ボンちゃん」が前評判通りの強さを発揮してウィナーズベスト4での直接対決となった。ここはサガットに対して歩きからのEX前方転身が面白いように決まり、「かずのこ」がウィナーズ決勝へコマを進めた。

ウィナーズ決勝は「NISHIKIN」対「かずのこ」というカードに。キャラ的にはユン有利といわれている組み合わせだが、「NISHIKIN」はサプライズフォワード→EXバーチカルローリングの連係をことごとくヒットさせて勝利。読み合いの強さを見せ付けて、グランドファイナルへと進出した。

ルーザーズトーナメントでは「ふりくり2」のルーファスが「三太郎」、「ウメハラ」らを下し勝ち上がるが、続く「にのまえ」に敗退。その「にのまえ」も「ボンちゃん」に敗退し、再び「かずのこ」VS「ボンちゃん」によるルーザーズ決勝となった。先ほどの試合とは打って変わって強気なタイガーアッパーカットが炸裂し「ボンちゃん」がリベンジを果たす。

グランドファイナルは「NISHIKIN」VS「ボンちゃん」の対決。最終戦はウィナーズ側が3セット先取、ルーザーズ側は3セット取ればリセットという状況で行なわれたが、「NISHIKIN」の集中力と読み合いの強さは最後まで衰えず、EXバーチカルローリングからのシャウトオブアースのケズリで見事3-2で勝利。最強の座を手にした。



「ウメハラ」VS.「マゴ」など、一回戦から強豪同士による激戦が繰り広げられた。

激闘ピックアップ「EBI」(ハカン) VS.「三太郎」(サガット)

試合開始と同時にダッシュやセービングで前へ前へとプレッシャーをかけていく「EBI」に対し、タイガーショットやタイガーニークラッシュで押し返していく「三太郎」という展開。ジャンプで逃げるサガットに対しての空中投げや、ここ一番のオイルコースターを立て続けに決めた「EBI」が2本先取で制した。ハカンという珍しいキャラの活躍を見せ会場を大きく盛り上げた「EBI」は、本大会のMVPにも選出されたぞ。



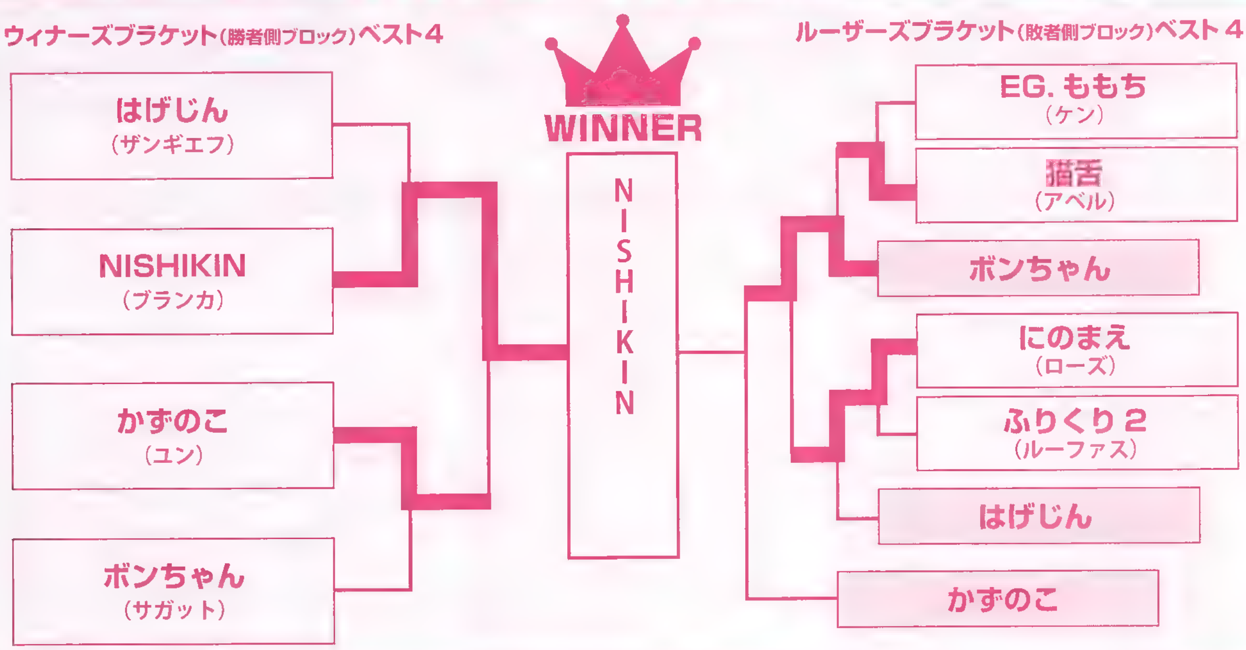
画面端に追い詰めてからの、後方ジャンプ中Ⓚ重ねによる昇り中段でフィニッシュを決めた「EBI」のハカン。随所で細かいテクニックも光り、ハカンというキャラの可能性を見せ付ける試合となった。

優勝「NISHIKIN」!!



「決勝には「かずのこ」が勝ち上がってこないことを願っていた」とのこと(笑)。全国のブランカ使い対し「甘えなければ結果は出ます」という心強い言葉とともに、「優勝賞金の半分は彼女にあげます!」と言い切っていた。

「一秋千撃杯」　シングル　決勝トーナメント上位（トーナメント表の一部を抜粋しています）



●優勝した「NISHIKIN」には賞金の100万円に加えて、カプコンUSAオフィサー小野 義徳氏から、2014年12月13日にサンフランシスコで開催される「CAPCOM CUP2014」の本戦切符がサプライズで授与された。同大会での活躍に期待しよう!

好評稼働中の『ブレイブルー』新バージョン。最新攻略をお届け！

ある程度稼働期間が経ち、次第に新バージョンにも慣れてきた頃合い。今回はオーバードライブ（以下、OD）やキャラの戦術について、より突っ込んだ攻略を掲載。

ARC SYSTEM WORKS

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月21日（稼働中）
■使用基板：NESiCA×Live

TEXT：H.H、コイチ

表記について　記事内では、以下の略称、記号を使用しています

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ラピッドキャンセル
【 】……リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技　必：必殺技
超：ディストーションドライブ

オーバードライブを極める

STEP1 攻めのオーバードライブ

まずは基本、攻めのオーバードライブ。コンボの中継に使用する三種類のOD発動方法を軸に、個別使用ポイントも挙げていこう。

・通常攻撃キャンセル発動

相手を浮かせる攻撃や、のけぞり時間の長い攻撃からキャンセル発動して、発生の早い攻撃で追撃する使用方法。発動モーションが短いので、ラピッドキャンセルに似た使い方で利用できる。

・通常発動

ジンの投げからなど、相手の行動不能時間が長い時には通常発動からの追撃が間に合う。OD効果時間が長いので、ODの恩恵を最大限に活用できる。

・ジャンプ以降モーションキャンセル発動

通常攻撃をジャンプキャンセルした時の、ジャンプ移行モーション中に発動する使用方法。効果時間は生発動時と同じ長さになるが、発動モーション時間も生発動と同じになるので追撃難度は高め。狙える状況はかなり限られてくるが、出来ると恩恵も大きい高等技術だ。



下記の表ではコンボで使用するODの発動ポイントを一覧にした表に記載の始動攻撃がヒットしたら確認して……、



OD発動から追撃！　コンボへ発展させよう。締めには強化版となるディストーションドライブまで決められれば完璧だ。

トドメのオーバードライブ

OD中はすべてのディストーションドライブが強化されるので、コンボの締めにはディストーションドライブを決めたい。ODをコンボの途中に組み込むのが難しい場合には、普段使っているコンボレシピの締め直前にキャンセルODをかけ、トドメのディストーションドライブの強化のみを狙うのもアリだ。



■コンボでのOD発動ポイント例

キャラクター	OD発動コンボパーツ
ラグナ	【立ちB→立ちC】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
ジン	投げ→ダッシュキャンセル→**OD発動**→立ちC～
ノエル	【立ちB→立ちC】→**キャンセルOD発動**→立ちC～
レイチェル	【立ちB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
タオカカ	【しゃがみB→立ちC】→**キャンセルOD発動**→立ちC～
テイガー	【立ちA→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→【立ちC→➡＋A】～
ライチ	【立ちB→立ちC→➡＋D】→**キャンセルOD発動**→三元脚・白～
アラクネ	D虫ヒット中に**OD発動**→各種追撃～
バング	【立ちB→しゃがみB】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
カルル	➡＋C→**キャンセルOD発動**→立ちB～
ハクメン	クラッシュトリガー→**OD発動**→立ちA～
ツバキ	D版審剣・光ヲ断ツ剣→ジャンプキャンセル移行中に**OD発動**→立ちC～
ハザマ	蛇翼崩天刃→**OD発動**→各種ウロボロス～
マコト	【立ちB→立ちC・C】→**キャンセルOD発動**→コロナアッパー～

キャラクター	OD発動コンボパーツ
ヴァルケンハイン	（画面端空中コンボ中）➡＋B→**キャンセルOD発動**→しゃがみC～
プラチナ	【立ちB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→↘＋C～
レリウス	（画面端空中コンボ中）イド・ロイカー→イド・ナイア→**OD発動**→ジャンプB～
アマネ	【立ちB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
バレット	【立ちC→しゃがみC】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
アズラエル	立ちB・B→**キャンセルOD発動**→立ちB～
ニュー	【しゃがみB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→立ちC～
ミュー	➡＋C→⬅＋D→ジャンプキャンセル移行中に**OD発動**→ダッシュしゃがみB～
イザナミ	【立ちC→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→立ちC～
カグラ	（画面端）↘＋C→飛龍尖撃→**キャンセルOD発動**→しゃがみC～
テルミ	➡＋D→**キャンセルOD発動**→ジャンプ⬇＋D～
ココノエ	【立ちB→立ちC→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→立ちB～
セリカ	【しゃがみB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→ダッシュ➡＋A～
ラムダ	【しゃがみB→↘＋C】→**キャンセルOD発動**→↘＋C～

OD補足　ノエルはOD発動後、立ちC→立ちD→参式・スプリングレイドにつなげば空中コンボへ移行しやすい。ハクメンは受け身不能時間の長い火蛍からジャンプキャンセル→生OD発動→追撃もオススメだ。

STEP2

守りのオーバードライブ

ガード中に発動するODは、切り返し手段としての価値が、かなり高い。相手キャラごとの発動ポイントを覚えて、反撃をたたき込もう!

本作で可能となった、ガード中に発動するODの使用ポイント例を下記の表に掲載した。OD中のコンボはブレイクバースト使用不可能という効果があるため、本作ではガード中発動のODからの反撃は、キャラ対策で重要な要素の一つとなる。発動ポイントの基本としては、相手の空振りモーションの大きい攻撃の直前にODを発動する内容になっているので、反撃を考える際の参考にしてほしい。この内容をしっかりプレイに反映できるようになれば、ODを所持しているだけで相手の行動を大幅に制限できることも予想されるぞ。守りのODでライバルとの差を付けよう！



攻められている時には相手キャラの固めパーツを見極めて、大振りな攻撃がくる直前のポイントでODを発動!



発生の早い攻撃で反撃。OD効果時間は短いが、ディストーションドライブまで決めれば反撃としては十分なダメージを奪えるぞ

リバーサルOD

ダウンからの起き上がり時、リバーサルでODを発動することで起き攻めを回避しよう。OD発動時の暗転演出中に相手の行動を見つつ反撃も狙えるので、無敵技が無いキャラは切り返し行動として重宝する発動方法だ。



リバーサルのODは入力タイミ

■ガード中に発動するODでの割り込みポイント例

キャラクター	割り込みポイント
ラグナ	立ちB→立ちCの間
ジン	立ちC→➡+Bの間
ノエル	特に無し
レイチェル	立ちC→追加Cの間
タオカカ	立ちC→➡+Cの間
テイガー	立ちC→立ちDの間
ライチ	➡+A→⬅+Bの間
アラクネ	➡+A→立ちDの間
バング	しゃがみC→バング双掌打・金剛戟の間
カルル	立ちC→⬉+Cの間
ハクメン	➡+A→⬅+Bの間
ツバキ	➡+A→立ちCの間
ハザマ	立ちB→➡+Aor➡+Bの間
マコト	➡+B→➡+Aの間

キャラクター	割り込みポイント
ヴァルケンハイン	(人間状態) 立ちB→立ちCの間
プラチナ	特に無し
レリウス	しゃがみB→しゃがみCの間
アマネ	立ちB→立ちDの間
バレット	立ちC→しゃがみCの間
アズラエル	立ちC→グスタフバスターの間
ニュー	立ちC→➡+Cの間
ミュー	➡+B→立ちCの間
イザヨイ	立ちC→しゃがみCの間
カグラ	龍戟爪→各種派生の間
テルミ	立ちD→しゃがみDの間
ココノエ	➡+B→立ちCの間
セリカ	立ちC→⬉+Cの間
ラムダ	ジャンプD→各種派生の間

STEP3

立ち回りのオーバードライブ

コンボと防御のほか、OD効果時間中になんらかの恩恵がある場合には立ち回りでのODもアリ。タイムカウントや、キャラの特殊ゲージとの相性を見据えた使用方法を紹介しよう。

ODを発動すると、OD効果時間中はラウンド残り時間のタイムカウントが止まる効果がある。体力負けしている状態で残り時間が少なくなってきた時には、立ち回りでODを通常発動して試合時間を引き伸ばし、逆転を狙おう。OD効果時間に最後の望みを託した立ち回りとなるが、攻撃ヒット時は相手もブレイクバースト不可能となっているので、逆転性はかなり高まっているぞ。OD発動中は通常攻撃の性能が変化するキャラも多いので、この時のためにOD中の立ち回り内容は常に頭に入れて用意しておきたい。特にラグナやノエルは通常攻撃ヒット時は、ほぼどこからでも空中コンボに発展可能となるので、OD中のコンボ始動内容はとっさに引き出せるようにしておこう

また、ODの発動によってキャラ固有の特殊ゲージに恩恵のあるキャラは、ラウンド序盤でのOD発動もアリ。例を挙げると、イザヨイはOD効果時間中に零織ゲージが自動でたまり、ハクメンはOD効果時間中は勾玉ゲージが高速でたまるので、ラウンド序盤から有利状況を作り出せるのだ。ここからじっくり立ち回ってODゲージの回復を待てば、同ラウンド中に二回目のOD発動も狙うことも可能だ。



タイムカウントが残り1秒で体力負けしている状態であっても、ODがあればチャンスは残されている



イザヨイはラウンド序盤でODを発動して零織ゲージをためて、ゲインアートモードで攻めながらOD回復を待つのもアリ。

OD補足 通常技の中段攻撃を持つキャラは、スキの大きい技を入れ込むことが多いのでガードした際はOD発動を狙うポイントとなる。相手の中段にリスクを負わせれば相手の攻めも弱気になってくるぞ。

『BBCP Ver2.0』ネタ出し!

続々と発展を遂げている新バージョンのキャラ研究。今回はラグナ、バング、ミュー、イザヨイの4キャラをピックアップして新テクニックを紹介していくぞ。

ダメージに直結する行動に着目
ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

立ちCからの中下択

『Ver2.0』のラグナは立ちC先端付近からの下段択として➡＋Cを有効活用できる。『Ver2.0』の➡＋Cは先端付近でヒットさせても2段目までつながるようになり、2段目には引き寄せ効果もあるので空中コンボ始動が簡単になっているぞ。対の中段択はガントレットハーデスでの中段攻撃を使用する。コンボ可能時間が短いながらも中段突進攻撃として存在感はバツグンだ。



立ちCをガードさせたあとからもガードを揺さぶる 近距離のプレッシャーは絶大だ

ベリアルエッジの特性

ベリアルエッジは初段500ダメージで、以降は200ダメージ×n。そして当たり方次第で追撃が可能となっている。追撃が可能となる条件としては、ベリアルエッジをヒットさせる際のラグナと相手との高さ関係が影響している。先程紹介した➡＋Cからの例としては、➡＋C→ハイジャンプキャンセル→CⒿ【C→D】Ⓒベリアルエッジと入力すると、立ちCなどで追撃できるぞ。



この高さ関係でベリアルエッジをヒットさせると最終段のあとにバウンドして追撃可能だ。

POINT! 中継技の優先順位

画面端での空中コンボ中継攻撃としては、デッドスパイク、ベリアルエッジ、まだ終わりじゃねぇぞを使用する 立ちD→デッドスパイクは単発ダメージが高く、ダメージ補正も優秀なのでコンボ序盤に利用。ベリアルエッジはコンボ後半でもクリーンヒットさせることができれば、ほとんどの状況で⬉＋C→まだ終わりじゃねぇぞまでつなぐことができる。その後は締め技としてヘルズファングやカーネイジシザーを狙えるので、フィニッシュ直前のパーツとして非常に有用だといえる。空中コンボは、この優先順位でコンボレシピを構成していくといいぞ。



コンボ可能時間が短い始動の時は、デッドスパイク→【立ちC→立ちD】Ⓒまだ終わりじゃねぇぞを利用。

高機動忍者、見参でござる!
シシガミ＝バング

釘設置の可能性

バングは釘設置で設置したマークに重なった際、任意の方向へダッシュ移動（以下、釘ダッシュ）が可能となる。本作ではこの能力を生かした釘設置連係が強化されており、特に画面端では大きな可能性を見出せる。画面端の空中コンボの後などは、低空でD釘設置をするとかなり便利。起き攻めからラッシュを仕掛けたら、中段攻撃の立ちCからジャンプキャンセル→真下方向へ釘ダッシュ→着地→しゃがみAといった連係を構築できるぞ。立ちCヒット時はA攻撃まで連続ヒットするので、ガード崩し兼攻め継続の強力な行動となるのだ。



この位置に釘を設置し、通常攻撃ジャンプキャンセルから多彩な攻めを展開しよう。

4マーク回収コンボ

C版バング流手裏剣術（以下、C釘）を用いて1コンボで全種類のD攻撃をヒットさせ、風林火山マークを全回収するコンボレシピを紹介しよう。

（画面中央付近から、立ち状態の相手に）
【立ちB→しゃがみB→➡＋C→ジャンプD】ⒸC釘→ダッシュしゃがみD→前方ハイジャンプキャンセル→遅めにC釘→【立ちC→立ちD】→（壁バウンド後の相手に）【立ちC→➡＋D】

しゃがみDからは中空でC釘を出すことでつなぐことが可能。難易度は高いが、この後は激萬駆疾風撃の存在で相手の行動を抑制する効果が大きいぞ。



風林火山マークはODの効果にも影響する。回収しておいて損はないぞ。

POINT! 空中バング落として撹乱!

本作では空中版の真空烈風バング落とし（以下、バング落とし）を入力した際、直前の移動慣性が残るようになっている。前ジャンプの昇りで入力すれば、前方上空に移動しながら投げ判定を出せるので、相手のジャンプ逃げを読んだ時には空中バング落としで追いかけてみるのも面白い。空振り後は空中行動が可能なので、フォローも難しくないのが魅力だ。また、空中ダッシュ中にバング落としを入力するとスライド投げのような形となる。空中戦ではピンポイントでこのスライドバング落としを狙えば、奇襲として相手を動揺させる効果はバツグンだ!



OD中の移動中も同様に慣性が残るので、奇抜な行動で相手を翻弄する効果は絶大となる!

『Ver2.0』小ネタ ラグナもバングも、本作では平均火力が上がったとして評価されている。しかしその分、コンボ判断は難しくなっているので、使いこなすには修練が必要だ。

固めと崩しのパターンを把握

ミュー・テュエルブ

固め内容を考察

相手に触った時にはCとDで攻めを構築したいが、一回のリボルバーアクションで使用できるCとDは回数制限がある。攻撃のヒット確認をする段階では、なるべくC攻撃の回数を少なくしておき、ガード時にDからCや➡+Bに派生できると効率的だ。例えば、ダッシュ【しゃがみA→しゃがみB→➡＋A→⬊＋C】まででヒット確認すると、ヒット時はフルノツルギからコンボへ。ガード時に各種Dに派生した後は、➡＋B、立ちC、しゃがみC、➡＋Cを使用できるので固めパーツを多く残せるぞ。

➡+Bを絡めた崩しを推奨

➡＋Bは2段目のみが中段となるが、初段をD系統でキャンセルすればそこから下段の⬊＋Cを出すことができる。このテクニックを使えば、高速で中下段を撃ち分けることが可能となるぞ。➡＋Bを2段目まで出しきる中段択の時は、【しゃがみC→立ちC】に派生してヒット確認すれば、その後のフォローがやりやすい。➡＋B初段→各種D→⬊＋Cの後はフルノツルギからコンボを狙おう。この中下段の振り分けは、慣れてしまうとガードされやすいので、早い展開でガードミスを誘うのだ。

➡+Bからの連続技表

I	(画面中央でしゃがみC→しゃがみDから)【➡+B2段目→立ちC→➡+C】(ビームヒット)Ⓒ▶フルノツルギ(最大タメ)→ダッシュ【しゃがみC→しゃがみD→しゃがみC→➡+D】Ⓙ▶CⒿ▶【C→⬇+C(ビームヒット)→D→C】(ビームヒット)→着地→ジャンプCⒿ▶【C→⬇+C】Ⓒ▶空中ツヌグイ　ダメージ:3996
II	(画面端で➡+B→立ちDから)⬊+CⒸ▶フルノツルギ→ダッシュ⬊+C(ビームヒット)→ダッシュ【➡+A→遅めに➡+B1段目→立ちD→立ちC→しゃがみC→⬅+D】Ⓙ▶【C→⬇+C】(ビームヒット)→着地【遅めしゃがみC→➡+D(タメ)】→後方Ⓙ▶ビームヒット→C→垂直Ⓙ▶C→⬇+C　ダメージ:3730
III	(画面端)【➡+B→しゃがみC→立ちC→➡+C→立ちD→⬊+C】Ⓒ▶フルノツルギ→ダッシュ【しゃがみB→立ちC→立ちD(ビームヒット)→しゃがみC→立ちD】Ⓙ▶CⒿ▶【C→⬇+C→D(ビームヒット)→C】→着地→ビームヒット→ジャンプCⒿ▶【C→⬇+C】　ダメージ:3717

POINT!

攻め継続と起き攻め

Dを絡めた連係では、その後の攻めやコンボにビームを利用できるのが強み。連続技表のコンボIでは、➡＋Cの後にビームを中継することでフルノツルギ最大タメヒットを実現している。ガード時には➡＋Cからアメノハバキリを出せば、さらなる攻め継続も可能だ。コンボIIからは、最後の⬇＋CからDボタンホールド→⬇＋Cと入力すると、前転起き上がりや寝っぱなしを狩ることが可能。緊急受け身を取った相手にはジャンプ⬇＋Cが重なり、直後に溜め版のビームが襲いかかるので、その後の攻めを構築しやすいぞ。コンボIIIは最初の立ちCまででヒット確認し、ガード時はDに派生したり、再度ダッシュから固め直しを狙おう。



コンボIは画面端付近の場合、しゃがみDは遅め立ちD、➡＋Dは立ちDに変更しよう。

零織ゲージの運用方法を伝授

イザヨイ

回収コンボと節約コンボ

今作のイザヨイはクルセイドセラフィムγ(以下γ)が地上ヒットした際にミラージュスラスター(以下ミラ)からの拾い直しが容易になり、新しいコンボパーツが増えた。通常時かつ画面端付近であれば、～γ→Aミラ→立ちCⒸ▶イージスブレイド→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶低空ノワールエッジ→クルセイドセラフィムα(以下α)といった8珠回収コンボが可能になったほか、ゲインアート時にも、～γ→Bミラ→【立ちC→しゃがみC1段→➡＋C】→➡＋C→イージスブレイドの0珠かつダウンを奪えるコンボができるようになっている。画面中央時は、【しゃがみC1段目→➡＋C】→➡＋Cの当て方で相手との画面位置を入れ替えることができる。イージスブレイドからは、α→ストライクフォールやジャスティスフォライザーで追撃して、画面端に追い詰めてしまおう。画面端に追い詰めれば、端限定連続技で大ダメージを与えることができるため、画面中央の珠消費は最小限に抑え、画面端でためた珠を放出していくのが理想的。下記に通常時の珠回収コンボ、ゲインアート時の珠節約コンボ、画面端時の高火力コンボの一例を紹介。状況別に最適なコンボ選択ができるようになれば、おのずと勝率は上がるだろう。

連続技表

I	(通常モード時 画面端)【立ちB→立ちC→➡+A】Ⓒ▶クルセイドセラフィムγ→Aミラージュスラスター→立ちCjc→低空ノワールエッジ→ダッシュ【ジャンプB→ジャンプA→ジャンプC】Ⓒ▶ノワールエッジ→立ちCⒸ▶イージスブレイド　ダメージ:3275
II	(ゲインアートモード時 画面中央)ホバージャンプC→【立ちC→➡+A】Ⓒ▶クルセイドセラフィムγ→Bミラージュスラスター→【立ちC→しゃがみC1段→➡+C】→➡+C→イージスブレイド→立ちBⒸ▶クルセイドセラフィムα→ストライクフォール　ダメージ:2824
III	(ゲインアートモード時 画面端)ホバージャンプC→【立ちC→➡+A】Ⓒ▶クルセイドセラフィムβ→ワルキューレアストレア→しゃがみC→【立ちC→しゃがみC1段→➡+C】→イージスブレイド→【立ちB→立ちC】→ハイジャンプキャンセル→【ジャンプB→ジャンプC】Ⓙ▶ジャンプCⒸ▶ノワールエッジ→ストライクフォール→ジャスティスフォライザー→Dミラージュスラスター→ジャスティスフォライザー　ダメージ:4984

POINT!

表裏起き攻めを仕掛ける

Ver2.0の変更点としてストライクフォールの着地をミラージュスラスターでキャンセルすることが可能になった。これを利用することで従来の中下段択に加えて、表裏択がより強力になっている。画面端の連続技をストライクフォールで締めた後にBミラで画面端へ移動し、相手の起き上がるタイミングに合わせてAミラで表、Dミラで裏を取りつつ、画面端維持という起き攻めができる。Dミラはコマンドが逆になるため、リバーサル必殺技に対しても効果は大きい。ミラ後は下段のしゃがみB、中段のホバージャンプBによる二択を仕掛けられるほか、画面端ではリターンの高い通常投げ、暴れ潰しのしゃがみCなどで攻めを継続していこう。



ストライクフォール後のミラージュスラスターから表裏二択を仕掛けよう。

Ver2.0 小ネタ ミューの溜めビームを絡めた起き攻めの後は、最後に設置した溜めビームも利用したコンボに発展可能。フルノツルギ→Dホールド→(溜めビームヒット)～など、状況限定のコンボを考えるのも面白いぞ。

"分からん殺し"を未然に防ぐ!

新キャラクタークラッシュ

格闘ゲーム新作に付き物の"分からん殺し"。ここでは『Ver2.0』で追加されたセリカとラムダの主力武器の対策を伝授していこう。



反撃の難しい突進技やモーションの見切りにくい中段を持ち、新キャラクター特有の"わからん殺し"を得意とするセリカ。一つひとつの技を理解することで反撃のチャンスを見逃さないようにしよう。

主力技を斬る!

セリカの技で最も使われるのがミネルヴァによるドライブ攻撃。三回まで連続攻撃を仕掛けることができるが、中段は3段目の⬇＋Dのみとなっているため、2段目までは下段ガード、3段目のみ立ちガードすればガードを崩されることは減るだろう。ミネルヴァ連係を途中で止めた場合には、セリカ側に大きなスキが発生するため反撃のチャンス。技と技の間をギリギリガードしてから無敵技で割り込むのも有効だ。フィニッシュ技の➡＋Dおよびランス・キッシュによる突進は、ギリギリガードすれば発生の早い技での反撃が可能。また、完全無敵技に見えるアッシュ・ロティルは発生から5F後に無敵が付与されるため、起き攻めを仕掛ける際は攻撃をしっかりとを重ねておけば、カウンターを奪うことができるぞ。



ミネルヴァによる連続攻撃は2段目までを下段ガード、3段目に立ちギリギリガードを仕込もう。

キャスク・ヴルーテを斬る!

切り返しに使われるキャスク・ヴルーテはガードしてもスキが少なく反撃が難しい。画面端からも脱出されてしまうため、リスクを与えたいところだ。読めていた場合はジャンプで空振りさせてしまうのが全キャラ共通の対策となるが、発生が早いため間に合わないケースも多い。そんな時は暗転後にODを発動し、無敵時間で突進部分を避けてから反撃しよう。万が一、ガードしてしまった場合でもガード中のODから反撃が可能だ。



セリカの暗転が見えた場合は後出しでODを発動!

空振りさせてしまえば硬直は長い 最大反撃をたたき込もう



ソードサマナー改で遠距離戦を展開するラムダの捕まえ方は、今までのニュー戦の立ち回り対策が流用できる。近距離戦では攻めの基本方針と防御時のポイント、両面の対策を紹介していこう。

逃げるラムダを追う方法

ラムダは各種Dによる遠距離攻撃が可能なため、まずはラムダに近づく内容を覚えたい。基本的にはなるべくD攻撃を空振らせるように、ダッシュジャンプ→2段ジャンプなどで様子を見ながら近づいていこう。うまくD攻撃を空振らせて近づいた後は、ラムダは空中バックステップ→各種Dに頼ることが多い。これを一点読みしたら思い切って地上を走り、上方向への判定が強い攻撃や頭属性無敵の攻撃で対空を狙おう。成功時は直接空中コンボへ持ち込めるので、リターンが大きいオススメの行動だ。頭属性無敵攻撃に不安があるキャラは、空中ダッシュから横方向へ強い攻撃でカウンターヒットを狙うといいぞ。ラムダのジャンプDには負けてしまうが、ジャンプ➡＋Dは撃ち落とすことができるはずだ。



空中バックステップ→Dを読んだら地上ダッシュでラムダの下に潜りこみ、Dを空振っているラムダを撃ち落とすのだ

近距離戦のポイント

ラムダはヒートゲージを使わない無敵攻撃を持たないので、近距離戦に持ち込んだ際は、攻めが継続しやすい連係を構築したい。立ち回りに戻られると面倒なので無理に崩すのではなく、逃げられないことを重視した攻めを展開しよう。例えば、通常攻撃をガードさせた後はジャンプキャンセルから空中行動に移り、対空ずらし攻撃をメインに再度固めを狙っていくといい。また、ラムダがアクトパルサーZweiで急接近してきた時は、発生の早い投げと、投げ抜け入力を誘ったエクシーガネイルでガードを揺さぶりにくるので注意。エクシーガネイルをカウンターで食らうと痛いコンボに発展されてしまうので、とっさの投げ抜けはかならず⬅＋ABCと入力し、バリアガードを仕込んだ投げ抜けを徹底しよう。



➡＋Bは中段攻撃。発生は早くないが、AやしゃがみB、Cからも派生して出せるので近距離時はガードの意識を忘れずに。

キャラ攻略補足 新キャラの二人だけでなく、動きがガラリと変わったキャラも多数存在している本作。やみくもにプレイするだけでなく、"分からん殺し"を未然に防いで対戦に臨もう。

二つの『Ver2.0』イベントをリポート!

稼働前夜イベント!

ライター二人が"あーくなま"に参戦!!

アーク公式生放送で開催された社内大会にアルカディアライター二人が挑んできたぞ!

お祭り騒ぎの稼働前夜大会

アーク社内で無礼講のガチ対戦!?

アークシステムワークス（以下アーク）がニコニコ動画内の"アーク公式動画チャンネル"で配信する、同社の公式生放送"あーくなま"。この放送はアーク社内のメンバーが出演し、同社のゲームの発売前日や稼動日直前に配信されるのが恒例となっている番組だ。10月8日は『BBCP Ver2.0』のアーケード稼働前夜ということで"あーくなま"が実施され、今回の番組内では社外ゲストも大勢招待された『BBCP』社内大会を開催。大会は32名によるトーナメントで、アルカディアからは『BBCP』攻略ライターの「H.H」と「コイチ」が参戦してきたぞ！

当日の会場では、アークやゲスト陣からの告知タイムも織り交ぜつつ、トーナメントが進行される流れとなった。ライター陣で先に出番となったのはミューで参戦した「H.H」。一回戦はなんとか突破し、二回戦で当たったのは番組MCや実況も担当する「勝ちたがり小澤」選手のハクメン！　「H.H」は中段や投げを駆使した攻めを展開するが、「勝ちたがり小澤」選手はガードが固く、ほとんどすべての攻撃をしのぎ、高い防御力を見せつける。ラウンドは1:1まで持ち込むものの、最後も固い守りを崩すことができず、「勝ちたがり小澤」選手の前に撃沈……。

一方、「コイチ」はセリカで参戦し、ブロック決勝まで進出！　ここで同じくエンターブレインからのゲスト、ファミ通編集の「豊泉」選手のバングとぶつかった。実はバトルプランナーの「加藤」選手を倒すべく腕を磨いてきた「豊泉」選手、バングを地味に仕上げてきており、「コイチ」セリカを寄せ付けずに圧勝。ライター二人は予選トーナメントで全滅してしまうこととなった……。その後もお祭り騒ぎの盛り上がりの中、番組は順調に進み、『BBCP』稼働前夜大会は「勝ちたがり小澤」選手が優勝！　その名の通り、各試合での勝利を心から喜ぶ姿が眩しかったぞ。今回アルカディアライター陣はあえなく敗退し、アーク開発陣>ファミ通>アルカディアの格付けがなされてしまう結果に（涙）。

できればいつか！　復権のチャンスを下さいッ！



『BBCP』を特集したムック「アルカディア 対戦格闘ゲーム REMIX Vol.2」アピールのため、告知タイムには担当編集の「T田」氏も出演！



「小澤」選手にはアーク社長より樽酒が贈呈。お酒は参加者全員に振る舞われ、「小澤」選手の優勝と新Ver稼働を祝ってお開きとなった。

「アルカディア対戦格闘ゲームREMIX Vol.2」発売記念

"ゲーセンRE:MIX EX"生放送リポート!

『BBCP』を特集した「アルカディア 格闘ゲーム REMIX Vol.2」宣伝番組を生放送!

ガチ勢による対戦攻略&解説

有名プレイヤーも多数参戦!

10月13日には、『ファミ通』各誌が結集した総合ゲーム生放送「月刊ファミ通feat.」内のアーケードコーナー「ゲーセンRE:MIX」が、単体の番組「ゲーセンRE:MIX EX」として初の生放送を決行。「アルカディア 格闘ゲーム REMIX Vol.2」でイチ押し特集タイトルの『BBCP Ver2.0』の特別番組を放送したぞ。MCはおなじみの声優「市来光弘」氏と、アルカディア編集の「新藤GO」氏が担当。ゲストとして「南」氏、「こなん」氏、「RYO」氏、「テツヲ」氏の四名の超強豪プレイヤーを招待し、攻略ライターの「H.H」と「コイチ」を交えた六名での対戦を実施。実況役にはゲームセンター立川オスローにて大会実況も担当している「たけやま」氏を招待し、まさにガチンコ格ゲー番組となっていたぞ。

対戦は六名のうち、だれかが5連勝するまで順番に対戦し、5連勝を達成したプレイヤーが優勝というレギュレーションを採用。それぞれの使用キャラは、多キャラ使いで器用な「南」氏は新キャラのセリカを使用。「こなん」氏は新生ツバキで新バージョン用の立ち回りを見せる。ラスボスとして恐れられた「テツヲ」氏はジンで参戦。「RYO」氏は新要素の挟撃を取り入つつあるレリウス。ライター陣の「H.H」はかなり難しくなったと評判のニューで新コンボを示し、「コイチ」はイザヨイで個性的な動きを披露。配信時点では稼働5日目ということで、つたない部分が多いながら、全員この先の可能性を感じさせる動きを見せていたぞ。





解説や応援（？）も盛り上がりつつ、5連勝は「RYO」氏が達成して優勝に輝いた。その後は「市来」氏や「たけやま」氏も交えた対戦もあり、最後は全員で挨拶して初となる「ゲーセンRE:MIX EX」はお開きに。みなさんご協力感謝です！

イベント補足　「ゲーセンRE:MIX EX」配信の模様は、アルカディアYouTubeチャンネルにて高画質の動画をアップ予定 また、当日に宣伝も入った好評発売中の「アルカディア 対戦格闘ゲーム REMIX Vol.2」もよろしくお願いしますッ。

強者に聞け! こなん編

全国大会では決勝大会出場皆勤賞の「こなん」氏。本作でもツバキを使い続ける?

お肌ツヤツヤ! 「こなん」



Profile

身長	102cm	血液型	AB型
体重	18kg	出身	東京都米花市米花町2丁目21番地
[illegible]	[illegible]	[illegible]	推理、サッカ

「こなん」氏ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。

メインはツバキ。段位は5段です。

── 新バージョンが稼働してからゲームセンターへ通うひん度は変わりましたか?

もとから週7です。毎日通ってます! ただ土日は今までより早く、午前から行くようになりましたね。

── 新しくなった『BBCP』で対戦内容の感触はどうでしょうか?

ツバキは必殺技が結構変わったので、動きそのものがかなり変化しましたね。今までは審技・閃ク壱ノ撃に頼って荒らしたりしてたけど、それがやりにくくなったので様子見が増えたりとか。あとはジンを筆頭に飛び道具が強くなったキャラが多いので、チャージもやりにくくなりました。適当にチャージして相手の動きを釣って対処するって形が主流だったんですが、今では相手が何かするまで待つのも多くなりましたね。新バージョンとの全体的な相性自体は悪くないと思います。ガード中のODに対しても、相手の暗転を見てから審槍・空ヲ突ク槍を撃てます。逆に相手の連係にはガード中のODから無理やり審槍・空ヲ突ク槍で割り込めたりしますからね。ほかのキャラだとイザヨイは面白そうですね。もともとスタンダードキャラに対しての立ち回りとゲインアート時の攻めは強かったんですけど、今回は無敵必殺技も手に入れたので防御面の強化は大きいです。無敵技があれば、その存在を盾にしたジャンプ逃げも通りやすくなりますからね。

── トレーニングモードなどの個人練習は何をしていますか?

ひたすらツバキのコンボ練習です。調べ物は苦手なので知り合いにまかせて、出てきたコンボの練習をしています。キャラ対部分は、前作の流用が効く部分はどれかなって検証を少しずつやっているぐらいですね。

── ズバリ、『BBCP』がうまくなるコツはありますか?

いろんな行動を否定しないのは大事ですね。荒らしだと思う行動でも、否定して考えるのをやめちゃうと一生それだけでメシを食われちゃいます。あとはコンボ精度。どういう状況からでもある程度ダメージとってダウンにつなげることができれば、勝ちパターンのきっかけになっていきます。

── 最後に読者や『BBプレイヤー』へ一言コメントをお願いします。

ブレイブルーやろうぜ!!

「こなん」氏に聞く ツバキ基本理念&新Ver展望

ツバキ基本理念

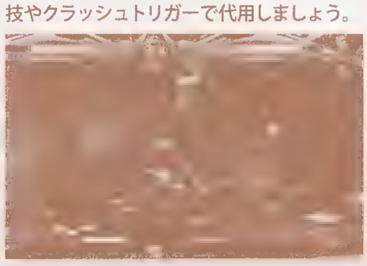
ツバキは体が小さくてダッシュが速いので、動き回って一発当てにいくスタイルでやってます。一発当てたらそのまま攻め殺したいけど、触った後は無理はしません。リーチが短く、攻め継続はそこまで強くないので、一回崩しを狙って通らなかったら、また立ち回りで捕まえにいく感じです。もし近距離で、もつれた時には無敵技の存在がけん制になるので、何かしら攻撃ボタンを押してリターンを狙った方がいいですね。ドライブ面では、ツバキのD必殺技は基本ぶっ放しなので、ガードさせればOKって感じで気楽に撃ってます。今回はD系必殺技が優秀なので、立ち回りで使う分には全部強いですよ。



過去作で猛威を振るったD版審技・閃ク壱ノ撃。今作も気楽にぶっ放していけるぞ

新Verでの切りかえ

前Verでは空中の相手に立ちA→しゃがみCがつながったが、今回は立ちA→立ちC→しゃがみCにする必要があります。今までのクセで立ちA→しゃがみCを出すと、ニュートラル受け身から確定反撃をもらってしまいます。立ち回りでは相手キャラの性能の変化により、チャージを咎められやすくなっている場合もあるので注意。コンボ構成はガラッと変わるので、新コンボを練習するところからですね。触った時の攻めのパーツはほぼ変わらず、今まで通りの構成ができます。ただ一点だけ、➡+Cはジャンプキャンセル不可能になったのでキャンセル必殺技やクラッシュトリガーで代用しましょう。



立ちA→しゃがみCと入力すると、ニュートラル受け身から痛い反撃を受けてしまうので注意が必要だ

「こなん」氏 『Ver2.0』キャラクター期待度ランキング

大

ランク	キャラクター
S	ヴァルケンハイン、カルル
A	ジン、ハザマ、イザヨイ、バング、マコト
B	[illegible]

ヴァルケンは狼ジャンプAから普通にコンボが可能で、無敵技の無いキャラに対しての優位性を評価。カルルは相手をニルヴァーナと挟んでから、表裏で崩す内容は変わらず強力とのこと。ジンとハザマは身内に強いプレイヤーがいるため、特に期待していると語っていたぞ。

プレイヤーから一言 ツバキは現状はかなり楽しく動かせているので、前バージョンよりもがんばれそう!(こなん氏)

強者に聞け! ドラ編

チームブラックアイ所属、プロゲーマー・ドラ! バング使い第一人者の本作での動向は?

『BB』界きっての傾奇者「ドラ」



Profile

身長 162cm

[illegible]

「ドラ」氏ミニインタビュー

── メインキャラとゲーム内段位を教えてください。

メインキャラはバング。現在は14段です。

── 新バージョンが稼働してからゲームセンターへ通うひん度は変わりましたか?

バイトの関係上、毎日ゲームセンターには通っています。新宿スポーツランド本館で働いてるんで遊びに来てくださいね! 『BBCP』のプレイひん度としては週5程度で、一日に2～3時間といったところです。

── 新しくなった『BBCP』で対戦内容の感触はどうでしょうか?

バングのファーストインプレッションは、最強クラスあるかなって思いました。でも切り返しが以前より弱くなり、低姿勢の技に弱いという弱点もそのままなので、キツいキャラは前よりもキツくなった印象です。バングは格ゲーの部分は強いんですけど、相手の土俵で戦う格ゲーが関係ない組み合わせだと持ち味を生かしにくいんですよね。今では上の下ぐらいになってもおかしくないかなって感じです。ほかにはニューをかなり警戒してます。⬅＋Dは早い中段なのに立ちD→⬅＋Dが2ループするし、その間にシックルストームやスパイクチェイサーの選択肢もある。D攻撃をかいくぐって近づいてもタメ版のクレセントセイバーを置かれるとニュー側が有利になるんで、突破口を見出すのが大変です。最強あるんじゃないかと思いますね。システム面だと、ガード中のODは発展性が高いと思います。連係の穴をついた発動からの反撃はこれから面白くなりそうですね。

── トレーニングモードなどの個人練習は何をしていますか?

ひたすらコンボ練習してます。釘設置もかなり興味深いんですが、今はコンボを確立するのが先決ですね。本当は今すぐニューを触りたいんですけど、バングのコンボができるようにならないんです(笑)。

── ズバリ、『BBCP』がうまくなるコツはありますか?

ちゃんと考えることが大事です。自分はリプレイ動画とかをみて、ここをこうしたほうがいいとかイロイロ考えて動きを作ってます。あと、最初は博打は少なめの安定行動からはじめて、相手をよく見て対応するように大胆な選択肢をぶつけにいった方がいいですね。

── 最後に読者や『BBプレイヤー』へ一言コメントをお願いします。

彼女募集中です(切実)。

「ドラ」氏に聞く バング基本理念&新Ver展望

バング基本理念

立ち回りでは、相手の意識をずらす空中行動が重要です。2段ジャンプと2回の空中ダッシュを組み合わせると、バングの空中戦は無限の軌道があると思ってます。無限の軌道のすべてには相手は対応できないので、跳びの上手さで相手と差をつけるのがバングの売りです。本作ではそれを重視した動きを作っていこうと思ってます。ドライブはガードポイントがあるけど、相手に警戒させるものであってメインの選択肢ではなく、防御は基本的にガードするべきです。風林火山での恩恵と激萬駆疾風撃のために、マークを回収するコンボパーツとしてはD攻撃を積極的に利用していきたいですね。



今は基本のジャンプ行動を煮詰めていくが、釘設置にも可能性は残されていそう、とのことだ。

新Verでの切りかえ

本作のバングは技の判定が強化されましたが、ガードポイントなどの切り返し手段が弱くなっています。防御はガードが一番信頼できるので、とにかくガードして、防御テクニックを磨こうといった感じです。起き攻めやコンボ判断の部分も難しくなりましたね。かなり研究していますが、まだ正解が見当たらないぐらい可能性の塊です。それと、バングのODコンボは風林火山マーク回収という付加価値があるので、ラウンド序盤でODを使ってもいいかもしれません。体力が多くて機動力も高いので、じっくり立ち回れば、同じラウンドでの二回目のOD発動も狙えます。



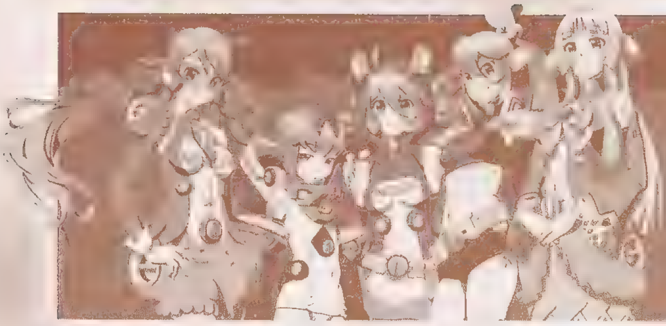
ノーゲージでも火力は出るのでヒートゲージはカウンターアサルトなど防御面に使う方針のようだ。

「ドラ」氏 『Ver2.0』キャラクター期待度ランキング

期待度(大↑)	キャラクター
S	ニュー
A	ラグナ バング ヴァルケンハイン イザヨイ ツバキ
B	そのほかのキャラクター

ニューはキャラパワーをビンビンに感じてSに。ラグナはコンボ火力と攻めの能力を高く買っている。ヴァルケンは通常攻撃で割られにくい連係が強くSに近いAの評価。イザヨイは無敵技から零織ゲージがたまることと、ゲインアート時の強さを高く評価しているようだ。

プレイヤー補足 ドラ氏は好きな人にカッコイイところを見せるために強くなった面もあるとのこと。プロゲーマーになれたのも、その人から一声もらえたことが大きく影響したと話していたぞ。



NESiCAxLiveの最新作品情報を公開!

ネシカドットネットクラ部

NESiCA最新情報をお届けする当コーナー。今号では懐かしの名作タイトルのNESiCA配信情報と先日実施された『ウルトラストリートファイターⅣ(以下、ウルⅣ)』グレードB統一戦のもようをお伝えしよう。

名作アクションゲームがNESiCAに登場!

目指せ! 1コインクリア!!

以前よりNESiCA配信情報が出ていた往年の名作『**エレベーターアクション**』と『**ラスタンサーガ**』が23日より稼働を開始したよ! 当時のファンやプレイヤーには懐かしさがたまらないセレクトだよね!

《得意ジャンル:スポーツ、格闘、アクション》
松葉ぼたん

懐かしの名作アクションゲームが時を超えてNESiCAxLiveで復活!! 身近なゲーマーに『エレベーターアクション』、『ラスタンサーガ』と聞けば「懐かしい!」と返ってくるに違いない二作品が、NESiCAxLiveで好評稼働中!

時代は変わってもプレイヤーを悩ませた難易度はそのままのはず。当時やりこんだプレイヤーも挫折したプレイヤーも久しぶりに1コインクリアを目指してプレイしてみてはいかがだろうか。

スパイに扮し、敵地より機密文書を奪い、脱出すればクリアとなる『エレベーターアクション』。TAITOより業務用アクションゲームとして1983年に発売、その後さまざまなハードに移植され、今もなおプレイヤーに愛され続ける名作アクションゲームだ。



蛮人の戦士「ラスタン」を操り、ドラゴン討伐を目指す『ラスタンサーガ』。本作は当時の国内向けゲームとは一線を画す、西洋ファンタジー風の世界観に加え、筋骨隆々な主人公が大受けし、特に海外で熱狂的なファンを獲得した作品だ。



「B-EST JAPAN CUP」決着!

猛者同士の手に汗握る熱き闘い!

本大会は**タイトーエリア最強決定戦**を勝ち上がった選手と**TOPANGA番付**の上位選手で優勝が争われたんだ! だれが優勝してもおかしくないくらいハイレベルな試合ばかりだったね!

《得意ジャンル:格ゲー》
ラナンキュラス

ウルトラストリートファイターⅣ

■メーカー	:カプコン
■ジャンル	:対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+6ボタン
■使用基盤	:Type-X³
■システム	:NESYS

各地方で開催された"タイトーステーションプレゼンツ ウルトラストリートファイターⅣ エリア最強決定戦"の上位選手と"TOPANGA番付"の全国から集った上位選手だけが参加可能な猛者のみが集まる決勝大会"ウルトラストリートファイターⅣ グレードB統一戦 B-EST JAPAN CUP"が、先日開催された。当日はリーグ戦で予選を開催、ベスト4に残った選手は「マゴ」選手、「ネモ」選手、「ボンちゃん」選手、「かずのこ」選手となり、決勝トーナメントがこの四人で争われ、決勝の組み合わせは「かずのこ」選手対「ボンちゃん」選手に。お互いに2試合ずつを取り合い、迎えた最終戦。ここでも最終ラウンドまでもつれた試合は「かずのこ」選手が辛くも勝利! 「かずのこ」選手には特別称号「2014 B-EST FIGHTER」(写真上)が、また、出場選手全員に「類稀なる拳豪」(写真下)が送られたぞ。







特別称号「2014 B-EST FIGHTER」を受け取る「かずのこ」選手

はみだせドットネットクラ部 NESiCAキャラたちが登場する、NESiCA公式Twitter & facebookはこちら!
[Twitter]https://twitter.com/NESiCA_PR [facebook]https://www.facebook.com/NESiCAPR

ALL.Net P-ras MULTをもっと楽しむための新連載コーナースタート!

ALL.Net ぷらまる通!



今号は『ブレードアークス フロム シャイニング(以下ブレードアークス)』の稼働予定と『恋姫†演武』の大会情報をお届け!

←ぷらまるくん
イメージキャラクターとして認知度アップを目論んでいる……らしい。

BLADE ARCUS ブレードアークス from Shining

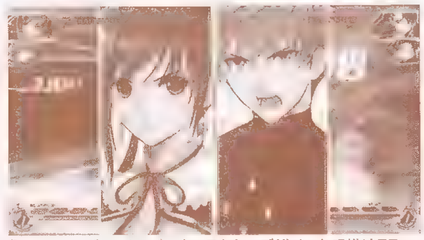
ブレードアークス フロムシャイニング
■メーカー：スタジオ最前線／セガ
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2014年11月稼働予定
■プラットフォーム：ALL.Net P-ras MULTIバージョン2



新着情報 11月、稼働決定!!

ロケテ版からパワーアップ!

先日、10月23日より実施された第三回ロケーションテストが記憶に新しい『ブレードアークス』。その本作の稼働日が11月に決定! ロケーションテストを重ねるごとにゲームバランスの調整や細かいシステムの調整、変更が施され、格闘ゲームとしてチューンナップされていった本作。原作ファンも格闘ゲームファンも、いよいよ間近に迫った本稼働を期待して待とう!



「シャイニング」シリーズのキャラクターデザインを手掛けるTony氏が描くキャラクターの美麗なグラフィックも本作の特徴。

合わせてチェックしよう!

今月18日に発売した「アルカディア 対戦格闘ゲームREMIX Vol.2」では、『ブレードアークス』の基本システムの説明や各キャラクターのインプレッションをお届けしているぞ(第二回ロケテスト版の『Ver.0.80』をもとに制作しております)。11月の本稼働に向けて、気になる方はチェックしてみてはいかがだろうか。



恋姫†演武 公式全国大会 覇王決定戦

恋姫†演武
■メーカー：UNKNOWN GAMES / M2
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：好評稼働中(2014年7月17日稼働)
■使用基板：ALL.Net P-ras MULTIバージョン2



新着情報 初の公式全国大会開催決定!!

予選は11月16日より開催

ALL.Net P-ras MULTI(以下APM)により配信、全国のゲームセンターで好評稼働中の『恋姫†演武』。稼働から三カ月が経ち、対戦も日々、盛り上がっている本作であるが、早くも初の公式全国大会となる『第一回覇王決定戦』が、開発元のUNKNOWN GAMES主催で開催が決定!!

予選大会は11月16日(日)より全国16店舗のゲームセンターで開催、その店舗予選優勝者が2015年2月に開催予定の決勝大会に集結し、初代覇王の座をかけ、熱い戦いを繰り広げるぞ。なお、一回目となる予選大会はクラブセガ新宿西口店にてプレ大会として開催される。また、現在未発表ではあるが、予選店舗の情報は公式HP(http://koihime-ac.jp/)で順次公開されていく予定となっている。全国大会に参加したいプレイヤーは公式HPや公式Twitter(@koihime_ac)を定期的にチェックしておこう。



キャラクターはかわいいが、ゲーム性はけん制主体の超硬派な格闘ゲームの本作。初代覇王を目指して自らの"嫁"と参戦だ!

ぷらまるINFO APMで大好評稼働中の「電撃文庫 FIGHTING CLIMAX」の家庭用(PlayStation®3 /PlayStation®Vita)が2014年11月13日発売決定! 新キャラクターの追加や家庭用のオリジナルモードなどなど盛りだくさんの内容となっているぞ。気になる方は公式HPを確認するべし。(http://climax.sega.jp/)



WORLD CLUB Champion Football 2012-2013

今号ではアルカディアライター陣による同世代選手データを掲載。実際にチームを作成し、連携線恩恵も検証してみたぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール2012-2013
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

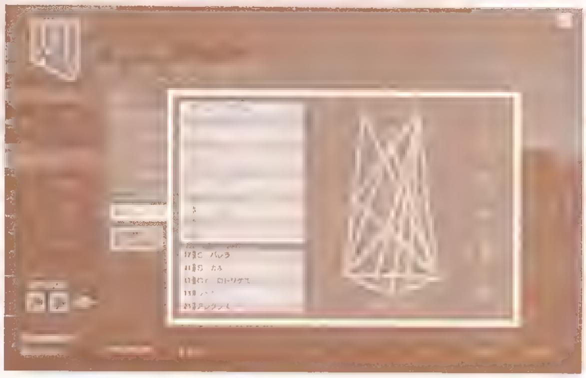
text= いちみやひろし、パリィさん、マンモス丸谷

同世代による連携線恩恵を検証!!

同世代プレイヤーはみんな仲良し!?

本作における選手間の相性を視覚化した連携線だが、『12-13』バージョンでは同世代間で、おおよそ連携線がつながりやすくなっている（もちろん、仲の悪い選手間など例外は存在する）。連携線がつながればパスの成功率や攻撃における連携面が向上し、チームの勝率にもそのまま影響が出てくる。『WCCF』における重要なファクターの一つだ。

ここではアルカディアライター陣オススメの世代別の代表的な選手表を掲載。これを見て世代縛りのチームを作るもよし、ピンポイントで使いたい選手を探すもよし。また、今回の世代は、チームを作りやすい世代や特徴的な選手が居る世代をピックアップしたが、自分で気になる選手の年齢を調べて、同世代の選手、チームを探してみるのも面白そうだ。



これは一例になるが、1985年の同世代なら20試合ほどでこの程度の連携線がつながる。ここからさらに黄金連携を目指す選手間の連携を上げていこう

YEAR 1966

傑物そろいのフォワード陣

ロマーリオを筆頭にウェア、カントナ、サビチェヴィッチとフォワードに多くの傑物が生まれた年代といえる1966年。一方で中盤には（カード化している中で）これといった選手がおらず、チームを組む上ではフォワードやディフェンダーから中盤ができそうな選手を持ってくるしかない。ゴールキーパーにはタファレルが居るのでPK戦に持ち込むことができれば有利になる……？

ロマーリオ



各チームごとのカードで特性の違う動きを見せるが、どれも得点能力は一級品の生粋のストライカー。

クラウディオ・タファレル



合計値は低いがチームスタイルがPKセービングということで、現在も数多くのプレイヤーが使用している。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ホルヘ・カンポス	FW	ロマーリオ
GK	クラウディオ・タファレル	FW	テディ・シェリンガム
GK	ジャンルカ・パリゥーカ	FW	エリック・カントナ
DF	マーティン・キーオン	FW	ジョージ・ウェア
DF	トニー・アダムス	FW	ジャンフランコ・ゾラ
DF	ロベルト・ネストル・センシーニ	FW	ミューレル
DF	アレッサンドロ・コスタクルタ	FW	ルーベン・ソサ
DF	アレッサンドロ・カローリ	FW	デヤン・サヴィチェヴィッチ
MF	アンジェロ・ディ・リーヴィオ	FW	アベル・バルボ

YEAR 1972

中盤の充実さは歴代最高

ジダンを筆頭にネドベド、ルイ・コスタ＆フィーゴのポルトガル黄金世代コンビなど、中盤二列目の充実ぶりに目がいく世代。現在は引退している選手も、初期のシリーズでSPが排出されているため、U-5は厳しくてもU-5Rなら無理なくチームを組める。知名度の高い選手中心に組むとボランチの層が薄くなるので、ジョヴァンニ・テデスコやレオナルド・コルッチを使うといい。

リバウド



現バージョンでATLEとして排出されているため、手に入れやすい。魅せつつ点を取れる選手。

リリアン・テュラム



守備の要となる、知性とフィジカルを兼備したディフェンダー。晩年のSP版でも守備力は一流。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	グレゴリー・クペ	MF	ルイス・フィーゴ
GK	ロベルト・アボンダンシエリ	MF	ジネディーヌ・ジダン
DF	ヤープ・スタム	MF	スティーブ・マクマナマン
DF	リリアン・テュラム	MF	ヒロシ・ナナミ
DF	ジョゼッペ・ファヴァッリ	MF	デヤン・ペトコビッチ
DF	フレドリク・デウー	FW	リバウド
DF	ロレンツォ・ダンナ	FW	ジミー・フロイド・ハッセルバインク
MF	ルイ・コスタ	FW	フェデリコ・コッサート
MF	パベル・ネドベド	FW	フィリッポ・マニエロ

WCCF情報局 1966年や1972年の世代は、文字通りLEGENDとして排出されている選手が多く存在している。そろえるのは一苦労だが、チームが組めれば豪華な布陣になること間違いなしだ。

YEAR 1976

『WCCF』を代表するスターがずらり

『WCCF 01-02』稼働当初に二十代中盤としてきらびやかな活躍を見せたスター選手がずらりと並んでいる。全シリーズ登場を果たしているトッティをはじめとして、ロナウド、シェフチェンコ、ビエラ、バラック、ネスタなど、まさに黄金世代ともいうべき陣容。左SBのみ手薄なのが気になるが、CBの選手をコンバートするかカプデビラあたりを登用するとよさそう。

フランチェスコ・トッティ



『WCCF』きってのスター選手であるトッティ。今バージョンの黒カードなら、スーパーサブ能力もある。

アレッサンドロ・ネスタ



「パウンド・フォー・パウンド」なら五本の指に入ろうかという偉大なるDF。名DFの基準点となりえる選手だ。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	シェイ・ギブン	MF	グティ
GK	アルド・ボバディージャ	MF	マウロ・カモラネージ
DF	アレッサンドロ・ネスタ	MF	パトリック・ビエラ
DF	イバン・コルドバ	FW	アルバロ・レコバ
DF	ニコラ・レグロッターリエ	FW	フランチェスコ・トッティ
DF	マリオ・ジェペス	FW	ルート・ファン・ニステルローイ
DF	ジュリアーノ・ベレッチ	FW	アンドリー・シェフチェンコ
MF	ミヒャエル・バラック	FW	ロナウド
MF	クラレンス・セードルフ	FW	パトリック・クライフェルト

YEAR 1978

時代を彩った名選手たち

2000年代のサッカー史に名を残した名選手が多く生まれた年代。現在はほとんどの選手が引退するかどうかを考慮する年齢だが、クローゼのように代表戦などの第一線で、まだまだ活躍を見せる選手も多く存在する。すべてのポジションにレベルの高い選手が存在しており、レギュレーションを気にしなければ、かなり強いチームを組むことが出来そうだ。

ジャンルイジ・ブッフォン



長きに渡りユベントス、そしてイタリア代表のゴールを守り続けた世界でもトップクラスのゴールキーパー。

カルレス・プジョル



センター、サイドどちらのポジションでも高いレベルの守備を見せるスペインを代表するディフェンダー。

同世代の代表的な選手

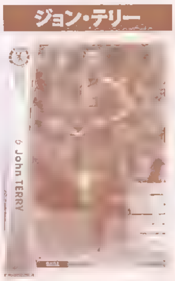
主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ジャンルイジ・ブッフォン	MF	ファン・ロマン・リケルメ
GK	エウトン	MF	ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ
DF	リオ・ファーディナンド	MF	ルイス・ガルシア
DF	ワルター・サムエル	MF	デヤン・スタンコビッチ
DF	カルレス・プジョル	FW	ミロスラフ・クローゼ
DF	ルシオ	FW	エメルソン
DF	ガブリエル・エインセ	FW	ディディエ・ドログバ
DF	ファン・カプデビラ	FW	エイドゥル・グジョンセン
MF	フランク・ランパード	FW	イヴァン・カヴィエデス

YEAR 1980

REカードにも優秀な選手がそろう

ジェラードとロナウジーニョという、全国大会でも使用率の高い選手と、中盤でのボール回しを担保してくれるシャビがいるのは大きい。ポジションの層にバラつきが無いのも助かるが、一時代を築いた選手が多いゆえにSPやレア化された選手が多いが、若手のREだったころのカードを使ったり、衰えが見えてRE化した面々を中心にすれば、U-5のチームを作ることが可能だ。

ジョン・テリー



RE版でもほとんど使用感が変わらないため、現バージョン排出カードで十分な戦力となる。

トマス・ロシツキー



守備力と運動量は低下したが、スーパーサブ発動中の攻撃のキレは歴代最高の『12-13』バージョン。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ロマン・バイデンフェラー	MF	トマス・ロシツキー
GK	ウィリー・カバジェロ	MF	エステバン・カンビアッソ
DF	アシュリー・コール	MF	シャビ
DF	ジョン・テリー	MF	スティーブン・ジェラード
DF	ディエゴ・ルガノ	MF	クリスティアン・ポウルセン
DF	クリスティアン・キブ	FW	ロナウジーニョ
DF	マウリシオ・ドミッツィ	FW	ディルク・カイト
DF	セバスティアン・スキラッチ	FW	ルイス・ファビアーノ
MF	ステファーノ・マウリ	FW	マンシーニ

YEAR 1981

Attack on Zlatan

現在世界最高峰のFWといえるイブラヒモビッチの生まれがこの年代。中盤より下は主役にはなり得ないが、いぶし銀的なプレーでチームに無くてはならない選手が多く存在する。シャビ・アロンソなどはその典型だろう。また、GKではカシージャスがこの年代におり、ゲーム内においては高レベルのセービングと素早い飛び出しで勝利に貢献してくれるはずだ。

ズラタン・イブラヒモビッチ



FWとしておよそ必要な能力をすべて兼ね備えた完璧超人。調子のいい時の彼を止めるのは相当に難しい。

シャビ・アロンソ



中盤のアンカーの位置から繰り出すロングパスは正確無比。豪快なミドルシュートで得点を狙うことも。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	イケル・カシージャス	MF	ホアキン・サンチェス
GK	ディエゴ・ロペス	MF	マハマドゥ・ディアッラ
DF	マイコン	MF	ジョー・コール
DF	パトリス・エブラ	MF	ルチョ・ゴンザレス
DF	ネマニャ・ビディッチ	FW	ズラタン・イブラヒモビッチ
DF	マクスウェル	FW	ダビド・ビジャ
DF	ブルーノ・アウベス	FW	サミュエル・エトー
MF	マイケル・キャリック	FW	ジブリル・シセ
MF	シャビ・アロンソ	FW	ハビエル・サビオラ

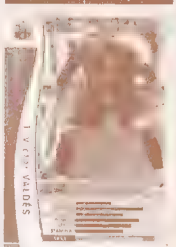
WCCF情報局　1976年から1981年の世代は時代を築いた選手から、今も現役をトップで走り続ける選手が多く存在している。特に1976年のトッティ、1978年のブッフォンは年齢を重ねた今でもチームを支え続けており、次回作の『13-14』ではBANとして排出が決定している。

YEAR 1982

優秀なゴールキーパーがそろい踏み

タイプの違うトップレベルのGKがそろう世代。中盤も守備的な選手と二列目をこなせる選手の両方がそろっており良好なバランスとなっている。反面FWの層は厚くなく、能力の高いアドリアーノ、カッサーノはどのバージョンでもスタミナ的にフルタイムの活躍は難しい。試合前の会話を含めた、前線のやりくり(体調管理)が、チーム運営の鍵になりそうだ。

ビクトール・バルデス



種類が多く手に入れやすいうえに、U-5などで重宝するRE版も存在するというありがたいGK。

カカ



『WCCF』登場から今作まで、常に高い使用率を誇る最上位のアタッカー。次回作でも排出が決定している。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ペトル・ツェフ	MF	ミケル・アルテタ
GK	ビクトール・バルデス	MF	チアゴ・モッタ
GK	マールテン・ステケレンブルグ	MF	クリスティアン・レデスマ
DF	アレックス	MF	ミカエル・エッシェン
DF	フィリップ・メクセス	MF	カルロス・マルティンス
DF	ジョゼ・ボジングワ	FW	アドリアーノ
DF	ルカ・アントニーニ	FW	アントニオ・カッサーノ
DF	フェルナンド・ナバーロ	FW	アルベルト・ジラルディーノ
MF	カカ	FW	マルコ・ボリエッロ

YEAR 1983

キャリアの集大成を披露!

2014年現在、脂の乗りきったプレイヤーたちの年代がここ。GKはともにREだが、どちらも並みのレア以上の能力を発揮することもあるので侮れない。フィールドプレイヤーもすべてのポジションに実力者がそろっており、特に前線にはファン・ペルシーやリベリーなどがおり、彼らの実力を引き出すことが出来れば、どんな相手であろうとも十分に戦うことが可能なはずだ。

ロビン・ファン・ペルシー



驚異の決定力でゴールを積み重ねていく。怪我がちな所が玉にキズだが、それを気にさせないストライカー。

ヤヤ・トゥーレ



昨期はリーグ戦で驚異の得点数を上げ、その存在を世界に知らしめたコートジボワールが誇るセントラルMF。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	フェデリコ・マルケッティ	MF	フランク・リベリー
GK	ディエゴ・ベナーリオ	MF	ダニエレ・デ・ロッシ
DF	ペペ	MF	ラウール・メイレレス
DF	ダニエウ・アウベス	MF	ホセ・アントニオ・レジェス
DF	フィリップ・ラーム	MF	ロリク・カナ
DF	ダンテ	FW	ロビン・ファン・ペルシー
DF	アルバロ・アルベロア	FW	クラス・ヤン・フンテラール
DF	クリストフ・ジャレ	FW	ファビオ・クアリアレッラ
MF	ヤヤ・トゥーレ	FW	ミルコ・ブチニッチ

YEAR 1984

堅守な守備陣が目立つ陣容

CBとMFの層が厚いため、“メッシ世代”や“C.ロナ世代”を敵に回しても十分に勝ち目のある陣容。ハンダノビッチ、チアゴ・シウバ、スナイデル、イニエスタ、F.トーレスらのカードを使い分ければ、シュバインシュタイガーやロッベン、マスチェラーノといった能力の高い選手を起用しつつ、U-5のレギュレーションでも高いポテンシャルのチームが作れるぞ。

アリエン・ロッベン



あきらかに過去のレア版よりも決定力が高い。気になるスタミナの持ちがいいのも魅力。

ハビエル・マスチェラーノ



高いボール奪取力にくわえ、パスセンスも高い。この世代の中核に据えたいボランチだ。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	サミル・ハンダノビッチ	MF	アリエン・ロッベン
GK	ファン・パブロ・カリッソ	MF	ベスレイ・スナイデル
DF	チアゴ・シウバ	MF	アンドレス・イニエスタ
DF	ステファン・リヒトシュタイナー	MF	ハビエル・マスチェラーノ
DF	アドリアーノ	FW	フェルナンド・トーレス
DF	ジョルジョ・キエッリーニ	FW	カルロス・テベス
DF	ブラニスラフ・イバノビッチ	FW	ロビーニョ
DF	グレン・ジョンソン	FW	エマニュエル・アデバヨール
MF	バスティアン・シュバインシュタイガー	FW	ジェファーソン・ファルファン

YEAR 1985

二人の偉大なFWが中心

世代を代表するだけでなく、現在のサッカーシーンを代表するといっても過言で無いC.ロナウド、ルーニーを中心とした優秀なFW陣が名を連ねる1985年世代。中盤からDFにかけても小粒ながらも及第点な選手が、多く存在しており、U-5などのレギュレーションで組んでも難なく強力なチームを組めそうだ。ジエゴ・アウベスがPK戦にめっぽう強いのもポイント。

クリスティアーノ・ロナウド



『WCCF』でも大人気のご存知“CR7”。昨年のバロンドールをメッシから奪取し、さらなる活躍に期待できる

ジエゴ・アウベス



『12-13』で登場したRE版が人気のGK。安定した能力を持つが、特にPKセービングには定評がある

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	スティーブ・マンダンダ	MF	エルナネス
GK	ジエゴ・アウベス	MF	フェルナンジーニョ
DF	トマス・ベルメーレン	MF	クリスティアン・ロドリゲス
DF	マテュー・ドビュッシー	FW	クリスティアーノ・ロナウド
DF	パブロ・サバレタ	FW	ウェイン・ルーニー
DF	ラウール・アルビオル	FW	エセキエル・ラベッシ
DF	バシリス・トロシディス	FW	デンバ・バ
MF	リッカルド・モントリーボ	FW	マリオ・ゴメス
MF	アントニオ・バレンシア	FW	シルベストレ・バレラ

WCCF情報局　1982年から1985年の世代は円熟期の選手がそろっている。そのためか「WCCF」でも毎バージョンレア化している選手も多く存在し、実際のサッカーシーン、『WCCF』両方で活躍を見せている。ヤヤ・トゥーレやロッベン、イニエスタ、クリスティアーノ・ロナウドなどはその最たる例といっていいだろう。

YEAR 1987

最高の才能を使いこなせ！

現在世界最高レベルの選手であるメッシをはじめ、セスクやイグアインなど多くの才能がひしめく年代。年齢的に責任のある立場にある選手がいてもいいはずだが、ゲーム内ではチーム士気に影響を与える選手はほとんどいないため、その点を気にする人は注意が必要。戦力的にはどのポジションにも高い能力を持つ選手がいるので、十分強いチームを組むことが可能だ。

リオネル・メッシ



説明不要の世界最高峰のフットボーラー。彼にボールを集めれば得点量産は間違いなし！

ゴンサロ・イグアイン



バランスのいい能力を持つストライカー。メッシと特殊連携で、すぐに黄金連携までつなげられるのは大きい。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	セルヒオ・ロメロ	MF	マイケル・ブラッドリー
GK	カッシオ	MF	セスク・ファブレガス
DF	ダビド・ルイス	MF	ラミレス
DF	ジェラール・ピケ	MF	ルイス・グスタボ
DF	ガリー・メデル	FW	リオネル・メッシ
DF	マルティン・カセレス	FW	ゴンサロ・イグアイン
DF	メディ・ベナティア	FW	カリム・ベンゼマ
DF	ゴンサロ・カストロ	FW	ジェルビーニョ
MF	ケビン・プリンス・ボアテング	FW	セバスティアン・ジョビンコ

YEAR 1988

バランスのよい、隠れた黄金世代

全ポジションにバランスよく優秀な選手がそろう、隠れた黄金世代。U-5Rなら全世代屈指の好バランスのチームが作れる。ドリブル突破が得意な選手（マルセロ、マタなど）とピンポイントボレーがうまいCF（レバンドフスキ、アグエロなど）が多いので、サイドからの崩しを狙うのがオススメ。唯一GKだけは一流とは言い難いので、PK戦ではなく、90分で試合を決めたいところ。

マルセロ



オーバーラップ発動時のドリブル突破は破壊力抜群。レア版、RE版どちらでも戦力になる。

ハビ・マルティネス



現バージョン最高峰のフィジカルモンスター。このチームならセンターバックでの起用もアリ。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	マウロ・ゴイコエチェア	MF	ハビ・マルティネス
GK	フェリペ	MF	メスト・エジル
DF	マッツ・フンメルス	MF	アンヘル・ディ・マリア
DF	ジェローム・ボアテング	MF	セルジ・ブスケッツ
DF	マルセロ	FW	ロベルト・レバンドフスキ
DF	ファビオ・コエントラン	FW	セルヒオ・アグエロ
DF	ベネディクト・ヘーベデス	FW	ハビエル・エルナンデス
MF	ファン・マタ	FW	アレクシス・サンチェス
MF	ケビン・グロスクロイツ	FW	ジエゴ・コスタ

YEAR 1990

デ・ヘアの活躍が多く見られるか!?

若手と呼ぶにはそろそろ厳しいかな？ という年代。攻撃陣にはテクニックのある選手がそろい、歯車が噛み合えば観るものすべてを魅了する攻撃を見せてくれるはず。FWはやや小粒な選手が多い印象だが、十分戦力になるといえる。一方、守備陣はやや手薄になっており、相手に強力なFWがいた場合、シュートまでいかれる場面を幾度と無く見ることになるだろう。

マリオ・バロテッリ



プレー以外の話題に事欠かないが驚異的な身体能力は本物。豪快なシュートで得点を量産してくれるはず。

ダビド・デ・ヘア



驚異的な身体能力を生かしたセービングで相手FWの前に立ちはだかる。将来のスペイン代表正GK候補かも？

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ダビド・デ・ヘア	MF	ビクター・モーゼス
GK	ボイチェフ・シュチェスニー	MF	ユネス・ベランダ
DF	ラファエウ	MF	イルカイ・ギュンドアン
DF	アブデルハミド・エル・カウタリ	MF	イグナシオ・カマーチョ
DF	ベンジャミン・スタンブリ	FW	マリオ・バロテッリ
DF	ママドゥ・サコ	FW	ダニー・ウェルベック
DF	マリオ・ガスパール	FW	アンドレ・シュールレ
MF	トニ・クロース	FW	ボージャン・クルキッチ
MF	アーロン・ラムジー	FW	コルベイン・シグトルソン

YEAR 1992

結成可能な『WCCF』最年少世代

現在の『WCCF』で結成できる、最年少チーム。選手の選択肢はそれほど多くないが、ほとんどのポジションにボールを扱う技術に優れた実用レベルの選手がいるのは大きな武器。唯一、CFだけはセカンドトップ的な選手、エル・シャーラウィやネイマールあたりを回すしかないのが難点だが、試合中の操作を工夫すれば、十分な得点を挙げてくれるぞ。

フィル・ジョーンズ



REながらオーバーラップが"凶悪"といえるキレ味。守備も並のサイドバックよりはるかに上。

クリスティアン・エリクセン



スルーパスでのアシストにくわえて、スペースへの飛び込みで得点を挙げるのも得意。

同世代の代表的な選手

主なポジション	選手名	主なポジション	選手名
GK	ティボー・クルトワ	MF	マルコ・ベッラッティ
GK	ベルント・レノ	MF	イスコ
DF	キリアコス・パパドプーロス	MF	クリスティアン・エリクセン
DF	ヨエル・フェルトマン	MF	タカシ・ウサミ
DF	マッティア・デ・シリオ	FW	ネイマール
DF	フィル・ジョーンズ	FW	ステファン・エル・シャーラウィ
DF	ニコライ・ボイレセン	FW	クリスティアン・アツ
MF	ジャック・ウィルシャー	FW	リョウ・ミヤイチ
MF	マリオ・ゲッツェ	FW	エリク・ラメラ

WCCF情報局

1987年から1992年にかけては現在のスターから次世代を担う選手が多く存在している。特に1987年のメッシ、最年少世代の1992年のネイマールは実際のサッカーシーンで大ブレイク中なためこれからの『WCCF』においても期待ができる選手といえるぞ。

「検証杯」～team presentation～

自分の年齢や最年少チームをセレクトした四監督。メンバー選出の段階ではやはり、最年少チームが選手数の関係で苦労した様子だ。



YEAR 1992
テクニックは随一!『WCCF』最年少チーム

『WCCF』で無理なく組める(GKがいる)最も若い、1992年生まれのチームっス。ネイマールを筆頭に、DFやGKすらもボールを扱うテクニックが高いのが最大の魅力っスね。ただ潰し屋タイプのボランチがダボー人(守備力は高いがスタミナに難アリ)、純粋なセンターFWがいないという弱点が対人戦でどう出るか……正直かなり不安っス。

フォーメーション 4-4-2



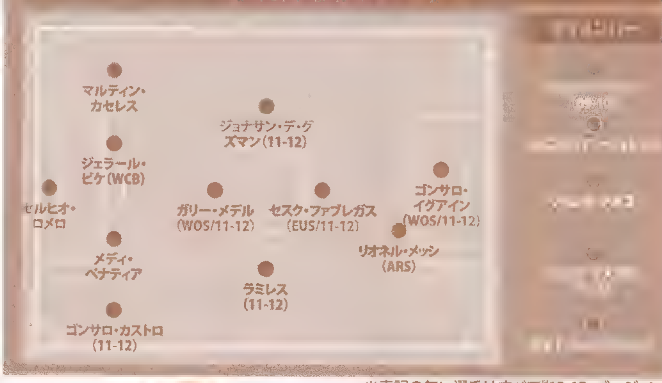
※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。



YEAR 1987
多くの才能がひしめく強力な世代

現在最高のサッカー選手の一人と[illegible]能力[illegible]この世代をチョイ[illegible]イグアインのラインは連[illegible]のが早かったものの、連携の練習をしなければほとんどが細線[illegible]が精々[illegible]限界値まで辿り着くのが早い印象で、比較的早く[illegible]連携をつけることが可能[illegible]れる。今後も検討[illegible]

フォーメーション 4-4-2



※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。



YEAR 1976
魅惑的すぎる中盤から前

U-5ということで通常は必ず入るであろうネスタを敬遠して中盤から前に強力な選手たちを配置した。ロナウドがレア版なら文句無しの布陣だろうが黒なのはご愛嬌。ここはスーパーサブとして起用した。特筆すべきはピエラ。中盤ですべての仕事をこなす彼の働きは長年の熟練プレイヤーたちも目を丸くさせるほどの完成度。一度お試しあれ。

フォーメーション 4-3-1-2



※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。



YEAR 1985
世代を代表する二人の超優秀FW

自分の生まれ年である1985年世代をチョイス。同い年にクリスティアーノ・ロナウドが存在しているのも選択理由の一つ。いざチームを組んでみるとアッサリとU-5で組めたうえに、話題のチェイシングキングルーニーもおり、なかなかバランスのいいチームができたかなと。実際育成してみても連携線はつながりやすかったし、1985年、結構イケてるのかも!?

フォーメーション 4-3-3



※表記の無い選手はすべて『12-13』バージョン。

世代別対抗戦！　最強はどの世代だ!?



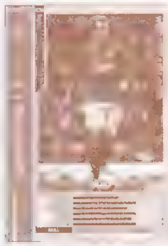
3 - 0
VS



“ドルトムントのアイドル”が大爆発!

この試合では「CPU相手だと消えがち」(マンモス)というゲッツェがすべての得点に絡むという大活躍。ビッグマッチプレイヤーが発動したおかげかドリブルのキレが増し、右サイドを背後から上がってくるフィル・ジョーンズと二人で制圧した。その二人のコンビネーションによるファーストチャンスから、1点目は誕生。ゲッツェの対応にDF陣が釣られたのか、ペナルティエリア内のネイマールにだれもマークがついておらず「クロスからのヘディングで点が入ったのは50試合以上やっていて初めて」(マンモス)という形で試合の均衡は破られた。その後もボールは1992チームの右サイドを中心に回り続け、試合は終了。大量失点にくわえてメッシを擁する攻撃陣も沈黙し、1987年チームにとってはいいところがないゲームとなってしまった。

PICK UP PLAYER
フィル・ジョーンズ



右サイドハックに置いてオーバーラップを発動すると、ウイングのゲッツェを追い抜く勢いで攻撃参加。守備力も高く、帰陣中にボールを奪ってピンチをチャンスに変えることも多い。



2 - 2
VS



手に汗握るシーソーゲーム

序盤、ペースを握ったのは1987年チーム。メッシの放ったシュートで得たコーナーキックをイグアインがヘッドでたたき込んで先制点を挙げる。それに対し、1987年チームの中盤をなかなか突破できない1976チームだったが、ピエラの強引な突破で微妙にずれた1987年チーム守備陣の隙をついて抜け出したトッティにスルーパス、キーパーとの1対1を冷静に決めて同点とし、前半を終えた。後半に入り逆転を狙う1976年チームだったが、開始早々ゴールを決めたのは1987年チーム。セスクからほぼダイレクトでデ・グズマン→イグアインとつないで最後はメッシが強烈なシュートを決めた。勝負がほぼ決まったかに思われた終盤、交代で投入された1976年チームのロナウドが1987年チームの守備陣を中央から切り裂いて殊勲の同点ゴールを決め、試合は引き分けに終わった。

PICK UP PLAYER
セスク・ファブレガス



前線でボールを失うことがほとんど無く、メッシやイグアインにパス供給。数字には残らなかったものの、ほかにも多くのチャンスを生み出してチームの得点に貢献し続けた。

「検証杯」～Match of the WEEKEND～
WCCF 12-13　世代別対抗戦



2 - 0
VS



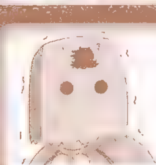
組織的な守備で“CR7”を封殺

前線や中盤どころかDFもパスセンスに優れた選手で構成された1992年チームのよさが最大限に発揮された試合。試合は90分間ほぼ1992年チームのペースで進行。守備力は非常に高いが、ややボール回しに固さが見られる1985年チームのボールを1992年チームの守備の要、パパドプーロスのインターセプト重視で奪い取り、ウィルシャーやエリクセンが断続的にチャンスを創出。そのピンチを1985年チームの屈強な守備ブロックが食い止める――という形で時間は過ぎていった。そんな試合の均衡を破ったのはMVPネイマール。後方から供給される良質なパスを足下に収め、何度もドリブルをしかけることで2点をゲット。対する1985年チームの攻撃は、ルーニーやC.ロナウドが前を向いた状態でボールをもらう機会がほとんどなかったのが痛かった。

PICK UP PLAYER
ジャック・ウィルシャー



力でボールを奪い取るプレイはできないが、パスコースを遮断したり、ボールの落下点にいち早く入ることで敵のチャンスをことごとくつぶした。ボール奪取後のパスでアシストも記録。



3 - 0
VS



一進一退の攻防を制したのは……

メッシに対しC.ロナウドと、ともに強力なエースを擁する両チームの対戦だったが、序盤から中盤を圧倒したのは1987年チーム。イグアインのポストプレイからボールをつないで最後はメッシが鮮やかに先制点を奪取した。その後も1985年チームにチャンスを作らせず、前半終了間際にはまたもイグアイン→メッシのホットラインで追加点。1985年チームを突き放した。後半に入り、中盤を厚くして反撃を狙う1985年チームだったが、どうしても相手守備を突破することができない。すると流れは再び1987年チームの元へ。後半途中にイグアインと交代で入ったジョビンコからのスルーパスを受けたセスクが試合を決定づけるゴールを決め、そのまま試合終了。打ち合いの様相になると思われた戦前の予想とは裏腹に一方的ともいえる内容になってしまった。

PICK UP PLAYER
ゴンサロ・イグアイン



最前線でうまくボールを収めて相手守備陣を引きつけ、メッシの2ゴールを引き出して勝利に貢献。ストライカーではなく、チャンスメイカーとして最高の働きを見せた。



チームテラダ、全敗を免れる

編集テラダの多忙もあり、代打ちとしていちみや先生が操る1985年組。ルーニーやC.ロナウドなどのスター選手を抱えるにもかかわらず、代打ちのプレイヤーたちの愛の無さが感じられる淡白なプレイスタイルに結果はさっぱりだったが、最終戦のバリィさん（1976年組）チームを相手に大爆発。特に白レグロッターリエがMVPC.ロナウドの個人技にまったく突いていけず早々に2失点。やっぱりネスタ入れとけばよかったと後悔したバリィさんであったが、シェフチェンコとロナウドを前後半で使い分ける「スタッフェッタ」戦術により1得点ずつを獲得してドロー。結局前評判の高かった1985年組は勝ち点1に終わり、あらためて、『WCCF』において監督がチームに対する愛情こそ、勝利の原動力であることが浮き彫りとなった。

PICK UP PLAYER

クリスティアーノ・ロナウド



いわずと知れた超人気カード。決定力に加え、最高クラスのウイング適正も兼ねそなえており、どんなチームでもおおむね機能するのがうれしいところ。この試合では2得点を挙げた。



両軍の"REストライカー"が活躍

試合の主導権を握ったのは、バリィ監督率いる1976年チーム。中盤に陣取るビエラが守備時には素早いボール奪取、攻撃時にはドリブルでバイタルエリアまで上がってのチャンスメイクと、ほぼすべての局面で存在感を発揮。1992年チームはサイドバックのボイレセンのプレスディフェンスで踏ん張るも、ビエラのパスをシェフチェンコがスーパーボレーで押し込み、1-0で前半は終了する。しかし後半に突入すると、マンモス監督が投入したスーパーサブ、アツが試合の流れを変える。3トップになったことで左に回ったネイマールがボールをキープできるようになり、その結果生まれた1976年チームの守備の綻びをついてアツがシュートを決め、試合を振り出しへと戻す。その後は両チームとも決め手を欠き、1-1のまま試合終了のホイッスルを聞くことになった。

PICK UP PLAYER

クリスティアン・アツ

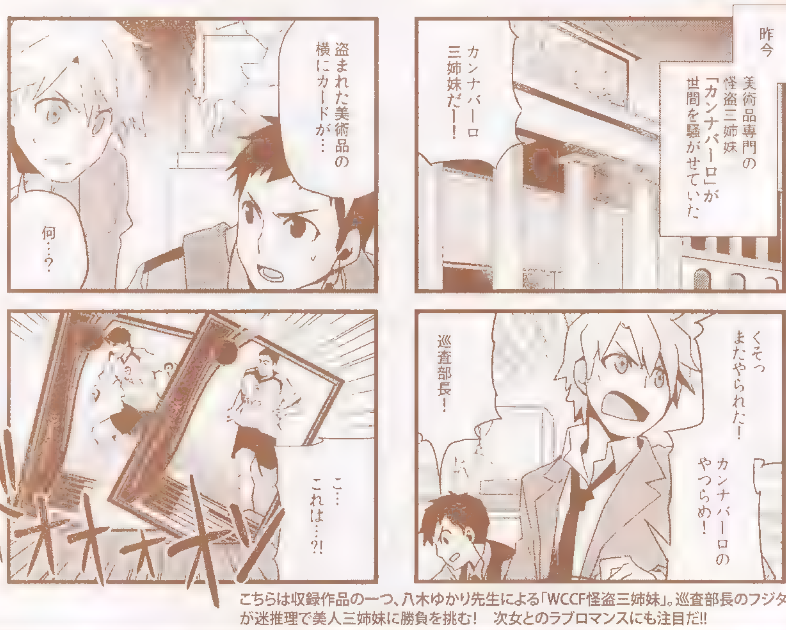


この試合に限らず、スーパーサブ特性を　生かした後半からの投入でチームに多くの得点をもたらした。上背は低いが、CFとしても機能するキープ力と決定力をそなえている。

コミックWCCF、11月29日発売!!

この冬、『WCCF』を題材とした漫画が初の単行本化！　その名も「コミックWCCF ～監督たちのカード収集日記～」。デッキ作りのひきこもごもや、今回とりあげた同世代デッキ構築物語、現場に『WCCF』のカードを追いて去っていく美人泥棒三姉妹と次女の恋人である刑事の対決物語など、面白作品が目白押し!!

ここでしか手に入らないエクストラカードも付いて来るぞ!!



こちらは収録作品の一つ、八木ゆかり先生による「WCCF怪盗三姉妹」。巡査部長のフジタが迷推理で美人三姉妹に勝負を挑む！　次女とのラブロマンスにも注目だ!!

付録には かつて一世を風靡した 強豪国のテクニシャンが登場!!



『WCCF 12-13』エクストラカード

コミックWCCF ～監督たちのカード収集日記～

2014年11月29日発売予定

価格 1,200円(+税)

「検証杯」～after talk～

同世代による連携線恩恵を検証するため開かれた今回の検証杯。各監督が選んだチームの連携線恩恵に多少の差が見られたようだが、そのあたりも含めて対抗戦を座談会形式で振り返ってみよう。

同世代チーム対抗戦を振り返る

俺たちゃ同世代 連携がつながりまくるのサ♪

編集テラダ　さて、今回の検証杯は昨今話題の同世代デッキ。前号でも話題になりましたが、驚くほど連携にボーナスが付くんですよね。

パリィさん　ベテランのほうがボーナスが強くなる傾向はあるけど、かなり強力な連携を組めるのは間違い無い。ボクの1976年組では特殊不連携？のシェフチェンコとトッティをのぞけば、育成無しの50試合くらいでかなりの割合で白太線まで連携が育ったなっしー。

マンモス　僕（1992年組）の連携はかなりつながりにくかったっスね。ネイマールはMVPだからなのか途中まで「ぼっち」状態。ゲッツェ、ラメラ、イスコとはたぶん特殊不連携レベルでした。その代わり個人能力の成長は全員早くて、40～50試合で全員覚醒したのは強みっスだったっね。

パリィさん　うっうっ、ネイマール・JR（東日本）……（うなされている）。

マンモス　パワーのある選手が少ないせいかCPU戦はかなり苦戦したんですけど、逆に対人戦では育成時に見たことも無いようなスーパーなテクニックを連発してよかったっス。

いちみや　年代別でメンバー選考するのはなかなか楽しかったですが、やるチームが被りまくったのが残念！　最初セレクトした誕生年でパリィさんと被って、次に最年少で丸谷さんと被りました。人生被りっぱなしですよ。マスクマンだし。

パリィさん　本当だ……。今気付いたけど、いちみや先生ってマスクマンなんだなっしーな……。

いちみや　若い年代の選手だとキャプテン効果がある選手が少ないのでその辺は苦労しましたね。メッシもMVPだと何もつかないのでARSのほうにしました。

編集テラダ　大会には参加できなかったんですが、選手育成時はいつも育成しているチームよりはるかに連携線がつながりまくったので、黄金連携までサクっといけて育成にストレスを感じる部分が少なかったですね。普段の育成に生かすならピンポイントで黄金につなぎたいコンビなどを（自分だとC.ロナウドとルーニー）チームに加入させる使い方になりそう。

パリィさん　まぁC.ロナウドとルーニーだったらもともと特殊連携ありそうだけどね。同年代デッキでどうしても足りないポジションはカプデビラとか多くの選手と相性のいい、いわゆる「聖人」選手をチームに入れるといいかも。聖人の検証も今度してみたいところ。聖人チームとか可能かしら。

マンモス　難しそうですけど、面白そうっスね～。

編集テラダ　そして今回の検証杯、優勝はマンモス丸谷氏（1992年組）でした。

マンモス　攻撃の要はエリクセン、守備の要はボイレセン。センターバックもどっちもよかった。対人戦では取材最終日にウィルシャーとフィル・ジョーンズの特殊能力が覚醒して、攻め手が増えたのが大きかった。45分限定に近いがアツは攻撃のジョーカー、ダボはリード時の逃げ切りに使える。あんまり強いとは思えないチームだったが、ボールは回りまくるので楽しくはあったかな。

パリィさん　このコーナーでは再三出てるけど、あのフィル・ジョーンズってなんなのアレ（笑）。

マンモス　今回はプレイヤーがパリィさんじゃなくてもフィル・ジョーンズが機能することが分かってよかったっス！（笑）。ボール奪取してそのままオーバーラップしてパスさばいて、フィニッシュも決め切るという。

パリィさん　オーバーラップ持ちで中央もこなせる選手だと、ラウール・メイレレスのほうが攻撃力はあると思うなっしーけど、アレは黒カードだからなぁ……。

いちみや　フィルは意外性も含めてやられた感がありますよね。個人守備重視だとドリブルで引きづられたあげく、決定的な状況まで持ち込まれたりするし。

編集テラダ　さて、次回の検証杯はどうしましょうか？

いちみや　さすがに聖人デッキ対抗戦は難しそうですけど……、いよいよ新バージョンでの検証になるんですかね？

パリィさん　そのと一ぅりっ!!

いちみや　……財津一郎!?

編集テラダ　それでは、次回は『13-14』のチームを検証するということで！　まずは使用感も含めたチーム縛りとかですかね？

パリィさん　ありきたりのレビューだけじゃなくて、チーム育成をふまえたカード使用感とかも面白そうなっしーな……!!

「検証杯」同世代チーム対抗戦勝敗表

	マンモス丸谷（1992）	いちみやひろし（1987）	パリィさん（1976）	編集テラダ（1985）	勝ち点
マンモス丸谷（1992）		3-0	1-1（PK 5-3）	2-0	7
いちみやひろし（1987）	0-3		2-2	3-0	4
パリィさん（1976）	1-1（PK 3-5）	2-2		2-2	3
編集テラダ（1985）	0-2	0-3	2-2		1

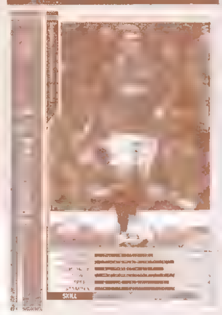
「検証杯」優秀選手

ネイマール



パワーに不安があったが、全試合を通じて安定した活躍。マンモスのほぼすべての得点に絡んだ。

フィル・ジョーンズ



オーバラップで攻め上がってシュートをドスーン!!　謎の決定力で対戦相手を真っ白にしまくり。

パトリック・ビエラ



中盤での守備もさることながら、スルーパスにも秀でたMFのレジェンド。1976年組の中心選手。

第三回賞金制公式大会優勝チーム



「にょん」その軌跡と現在、そしてこれから――

優勝賞金を勝ち取った四人の精鋭



もち＠もちっ！ω

「機動戦士ガンダム VS.シリーズ」を主に遊んでいた。大会などには出ていなかったが、『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』から遊び始め、『機動戦士ガンダム EXTREME VS.』をやり込んでいた。前作からほぼジョナサン一本でプレイしている。



夕陽

『ガンスリンガー ストラトス』プレイ前は、「機動戦士ガンダム VS.シリーズ」をプレイ。ロケテストの大会で優勝、スーパーふるさとカップ優勝と、確かな実績はあれど、賞金制公式大会ではいまいち振るわなかったが、今回ついに優勝した。



†ミーシャ†

第三回勝ちたがり杯優勝プレイヤーの一人。アーケードゲームの経験は少なく、友人に誘われ、音ゲーや格闘ゲームを少し遊ぶ程度たったが、友人に誘われ、ガンスリンガー ストラトス』を初期のころからプレイし始め今に至る



Rewriter

『太鼓の達人』や『jubeat』などの音ゲーを主にプレイし、対戦ゲームの経験はほとんど無かった。第三回勝ちたがり杯優勝チームの一員で、初代のころからすさまじい試合数とやり込みを見せ、現在も他の追随を許さないプレイ数を誇る

ガンスリンガー ストラトス2
■メーカー　：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル　：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法　：ダブルガンデバイス
■稼働日　：[illegible] 2014年7月20日稼働

チーム結成から優勝までの軌跡

2+2でチーム決定

――ではまず、チーム結成のいきさつなどを教えていただけますか？

もち@もちっ ｯ^ω^（以下、もち@もちっ） はじめは、夕陽さんと一緒に出る約束をしていました。

†ミーシャ†（以下、ミーシャ） 俺とRewriterは、第一回賞金制公式大会のころから、「大会があったら次から全部一緒に出ようか」って話はしていました。

夕陽 ここはいつもペアなんですよ。

ミーシャ スーパーふるさとカップだけ、俺が「ふるさと」の称号を持っていなくて、Rewriterだけで出たりもしましたけど、それ以外の大会は全部一緒に出ています。

――なるほど。では、ちょうど二人空きがあるからこの二人を……という流れになったのでしょうか？

もち@もちっ そうですね。夕陽さんと組んで、あと二人どうする？って話をしてました。

ミーシャ それで、俺がLINEで夕陽さんに「もう決まってる？」って聞かれました。俺はRewriterと組むことは決まっていたので、「Rewriter次第」という返事をして、結果、このチームに決まりました。

もち@もちっ このメンバーと仲良くなったのは最近だからね。

ミーシャ 『1』の末期ぐらいですかね、面識ができたのは。

夕陽 それまではチームとか組むような面子じゃなかったですね。

Rewriter 意外といえば意外ですよね。

夕陽 賞金制公式大会のために組んだ、って感じですね。

――ミーシャさんとRewriterさんは他のチームからの勧誘もあったのでしょうか？ 特に、強化型「アサルト」でも問題ないから、ということはありましたか？

Rewriter 結構ありましたね。強化型「アサルト」でもいい、と、いうより、起爆式のグレネードランチャー持ってればなんでもいい、とは言われましたね（笑）。

――一見して失礼な言い方ですけど、逆に言えばグレネードさえあれば何とかなるってことですよね（笑）

ミーシャ 勝ちたがり杯を優勝したときは鏡磨だもんな（笑）

練習はどのぐらいしてた？

――練習の仕方や頻度はどういったものだったのでしょうか？

夕陽 結構、頻度は多かったですね。

もち@もちっ 週2～3回、それぞれ4時間ぐらいやりましたね。

――スケジュールを合わせるのか大変だったのではないですか？

もち@もちっ 18時か19時ぐらいに集まって、23時ぐらいまでやって帰る、というスケジュールでした。

夕陽 2時間貸切を2セットプレイしたりしてましたね。

――23時ぐらいまで練習して、その後どこか飲食店に行ってワイワイ相談とか、そういうことはしていましたか？

ミーシャ 録画した試合を見直して戦術を練るのが主でしたね。

もち@もちっ みんな住んでいるところがバラバラなので、そういったことをする時間があまり無かったんですよ。

Rewriter 千葉一人、埼玉寄りの東京が二人、神奈川が一人でしたから。

――そうなると、都内で集まりやすい場所に集結、ということになるわけですね。

夕陽 上野が、一番遠い人で行くのに一時間ぐらいで、貸切があったんです。連続でプレイできないといやだなぁ、というのがありまして……。

ミーシャ 溝の口という選択肢もあったんですが、夜の貸切が無いのと、人が結構多かったんですよ。

夕陽 大会になると神経質になっちゃいますからね。ほかのチームに見られたくない、ということもあって、上野のアドアーズが一番よかったですね。

決勝トーナメントの戦い

――次に、決勝大会について聞きたいのですが……まず、とても気になったことがありました。決勝戦の一戦目、それまでとまったく違う高火力型「フォートレス」を入れた編成で勝負しましたよね。あれ、どういった目的だったのでしょうか？

夕陽 あれはもともと結成したときに一番やっていた編成だったんです。でも、当たるチームによって編成を変えていたので、出番が無かっただけなんです。

ミーシャ 結成当初は、決勝で使った高火力型「フォートレス」が強い時期だったので、それを前提とした編成を最初に組んでいて、バージョンアップに合わせて編成を変えていったんです。

――なるほど。それで、決勝のチームにはその編成がよさそうだ、と思ったら……。

夕陽 あまりはまらなかった、と。じゃぁ元に戻そうって（笑）。

もち@もちっ 俺らが一番自信があった編成があれだったんですよ。

ミーシャ 結果的に一戦目は負けましたが、あの編成を使って、何が相性がよくて何がダメなのか、というのが分かったので、じゃあ次はこの編成をぶつければ勝てる、と思いましたね。二戦目から焦りは無かったです。

――見ていても、残り2戦は安定した内容に見えました。

ミーシャ 予選から厳しいブロックを勝ち抜いてきたので、不思議な自信はありましたね。

――ちなみに、決勝トーナメントはどのチームとの対戦が一番厳しかったですか？

Rewriter 準々決勝の愛知のチームですね（欄外参照）。

ミーシャ 俺らが苦手とする、「スキャンパー」を半端なくうまく乗りこなす使い手がいたので、ホントに強くて……。

――りりーさんですね。あの人は茉莉が弱いころからずっと使ってましたから、すごく使いこなしてるのは分かりますね。

準々決勝の愛知のチーム

「ぴくぴくしてるよエアバさん」

アディダR、六助、りりー、ゴハンタケタヨォ小泉のチーム。前作からプレイしている愛知の強豪プレイヤーたち。茉莉を使っていたりりーはもともと関東在住のプレイヤーで、秋葉原ロケテスト大会の優勝プレイヤー。夕陽は池袋ロケテスト大会の優勝プレイヤー。最初期からの優勝経験者同士が決勝トーナメントで敵として相まみえたのはなかなかドラマチックである。

大会から二カ月、現在のプレイスタイルと今後の予定

大会が終わって

――大会用のチームだった、との話ですが、大会が終わって、皆さんで集まってプレイはされました？
Rewriter　一回だけやりました。
夕陽　上永谷で集まってやりましたね。
ミーシャ　たまたまみんな予定が空いてた日があったので、たまには四人で集まりたいな、と。
――そういえば皆さん結構離れた場所に住んでらっしゃるんですよね。そういった、近くにチームメイトがいないチームでうまくやってきたコツとかありますか？
ミーシャ　俺はみんなが強いの知ってましたし、遠くても大丈夫だろうと。
もち@もちっ　強いのもあったしし、あとは人柄じゃないですかね。
ミーシャ　俺とかね。
三人　……（沈黙）。
ミーシャ　黙らないで（笑）。
――相性が良かった、という感じでしょうか。
ミーシャ　仲はめっちゃ良かったですよ。
もち@もちっ　ほかのチームはいろいろあったところもあったみたいですけど。このメンバーだとそういうことは絶対に無いな、という自信はあったので。
ミーシャ　大会には勝ちたいですから、揉めるのもしかたないかな、とは思いますけどね。
――四人で集まれないときの練習方法はどうしてました？
Rewriter　ひたすらソロでやってました（笑）。
ミーシャ　Rewriterはチーム練習とは関係なくやってるよね。チーム練習時の貸切と貸切の間の休憩時間でもソロでやってるんですよ。みんなでご飯行こうってときにも、その時間があったら俺はガンストやってるって（笑）。
夕陽　あとは、池袋のサントロペ（欄外参照）だと、いろんなキャラを使っている人がいるんですよ。なので、足りないメンバーの代わりにそういった人と仮想練習をしてましたね。
ミーシャ　新しい編成を試してみたりとか。
――なるほど。ちなみに、ミーシャさんとRewriterさんは、大会は常に一緒とのことですが、普段もよく一緒にプレイしたりするんですか？
ミーシャ　住んでる場所が遠いんですよね。ただ、『1』から通算で数えると二人でプレイした回数は相当多いですね。
――と、いうことはやっぱり敵マッチも多かったりしますか？
Rewriter　よくありますね、味方でこいよ、と（笑）。

現在使っているキャラは？

――では、現在の話なのですが、今はどんなキャラを使われていますか？　大会は大会用のキャラで出た、という方もおられると思いますが。
もち@もちっ　俺は大会とは関係なくずっとジョナサンですね。
Rewriter　俺は『2』になってから結構変えるようになりましたね。今は新キャラの凛を使っています。
ミーシャ　俺は強ければ使うか、といった感じですね（笑）。大会で使った茉莉も、一番多く使っていたこともあるのですが、普段勝てたからこれでいこう、と。最近は鏡華の「ヒーラー」を使ってますね。
夕陽　俺はやっぱりいろいろです。でも、この前全キャラのランクをSにしたので、これから絞ろうかな、と思ってます。
ミーシャ　夕陽さんGSじゃないんですか？（笑）
夕陽　まだ無い。一番高いのがXなんだよね。そろそろGSのキャラ欲しいな、と思ってます（笑）。
――いろいろ触り過ぎなんじゃないですかね（笑）。ちなみに、キャラ性能は置いておいて、好きなキャラはだれになります？
夕陽　俺は風澄ですね。最近は標準型「アサルト」を一番プレイしているせいかもしれません。
もち@もちっ　好きなのは草陰ですね。
夕陽　マジ？（笑）
――ちなみに、草陰はどのくらい使われてました？
もち@もちっ　『1』の初期はずっと草陰でしたね。
ミーシャ　俺はいまだにもち@もちっさんの強襲型「ニンジャ」覚えてますよ。
もち@もちっ　草陰と名前が一緒なんですよ。それでけっこう使ってました（笑）。
Rewriter　俺はしづねですね。かわいいので（笑）。
――そういえば、Rewriterさんはしづねの対戦回数すごかったですよね。自分も『1』のころは試合回数だけは相当やってたのに、いきなりマッチング画面にものすごい試合数の人が出てきてびっくりした。
ミーシャ　Rewriterは『2』も対戦回数多いよね？　今いくつ？
Rewriter　14000試合超えて、もうすぐ15000試合。
ミーシャ　『2』が出てから一年経ってないのに。それ、『1』よりもペース早くない？（笑）
Rewriter　このペースだと来年になるころには20000いきますね。
――これは賞金がガンストのプレイ代金に消えるパターンですね（笑）。
夕陽　一番その可能性が高いですね。
――ミーシャさんはどうでしょう？
ミーシャ　俺はかわいい女の子キャラだったらだれでもいいです。『1』のころから女の子キャラしかやってなくて、男キャラは一回も使ってないんですよ。……と、いっても強くないと使わないですけれど。
――では、その使っているキャラでオススメのウェポンパックを教えてください
もち@もちっ　ジョナサンは標準型「テンペスト」ですね。周りのキャラが高コストのものが増えたので、それに合わせるのに良いですね。
Rewriter　凛の強襲型「バトルダンサー」ですね。
――凛のほかのウェポンパックはどうなんですか？
Rewriter　ほかは防衛型「バトルダンサー」を使ってますね。
――自分も、防衛型「バトルダンサー」はよく使っているのですが、いまいちダメージが出せなくて、勝率は悪くないのですが「これ役に立ってるのか？」と思うことも多くて……。何かコツとかあります？
Rewriter　ダメージよりも、ライン維持が主な仕事だと思いますよ。相性の悪い相手が少なくて、耐久力も高いので、味方の壁になったりするのがいいかと。
ミーシャ　俺はやっぱり防衛型「ヒーラー」ですね。最近は遠距離型「ヒーラー」がわりと強いんじゃないか、とも思ってますが。
夕陽　俺の中で今一番楽しいのは標準型「アサルト」ですね。
ミーシャ　嘘だぁ（笑）。
夕陽　いやいや、最近は、スーパー勝ちたがりGP（次頁欄外参照）で低コストを使う予定で、コストが低くてシールドを装備しているキャラを使ってみていて、その枠の中だと、これを使うかな、と思ってます。
ミーシャ　情報戦だな（笑）。
夕陽　ホントだって（笑）。

現環境での注目キャラクターとウェポンパック

まずは司。強襲型「フルフォース」は、シールドを持っているため、チャージプラズマガンのチャージをシールドを構えながらできるのがポイント。チャージプラズマガン最大チャージ時のダメージと弾の大きさを考えるとかなりの脅威。そして、移動速度の速い敵には、広範囲を攻撃可能なビームショットガンでの攻撃が有効。司はもともと中距離向きのウェポンパックが充実していたので、近距離向けのこのウェポンパックの追加で編成の選択肢が増え対応力がアップした。

リューシャの支援型「タクティクス」は、ボーラランチャーからの衛星ビーム砲の威力がすさまじく、遠距離から常に大きなチャンスを作れる。

羅漢堂旭の紅蓮型「ウォーリア」は、武装の軽さゆえに、もともと速かった自身の移動速度が、鉄球ハンマーガン装備時よりかなり速くなる。これを生かし、強襲し、格闘やフルオートショットガンで一気にダメージを与えるのだ。



覚醒を考察する

『ガンスリンガー ストラトス2』において、重要な要素である「覚醒」。これの使い方一つでスコアと勝率は大きく変化する。今回のインタビューで聞いた使い方のポイントをまとめておこう。

① 思わず使ってしまう受身覚醒はNG!

攻撃をもらったとき、タイミングよく覚醒がたまると思わず覚醒で受身を取る人もいるだろう。だが、これをしてしまうと、覚醒ゲージがほとんど残っていない状態での覚醒になってしまうので、覚醒の強みがほとんど生かせなくなる。ラスキル時以外はぐっとこらえるように。

② 覚醒は温存すべし!

一落ち枠のキャラクターであれば、覚醒の効果時間を最大限発揮するためにも、覚醒はなるべく最後まで温存したい。一落ち前に使ってしまい、覚醒中に撃破されてしまうと、自身が撃破されたときに増えるはずの覚醒ゲージが増えなくなる。結果、二回目の覚醒ができなくなることも多い。

逆に、一落ち直前に覚醒した相手を狙って倒せれば、それだけで戦況は有利になる。画面とミニマップをよく見て、それを狙うのも有効だ。

③ 二落ち枠を駆使し、覚醒を使わせる

耐久力が高いキャラで二落ちをするのであれば、一落ち前、耐久力に余裕があるときに覚醒を使って敵を追い込むのが有効。こうすることで、こちらの覚醒中の攻撃から逃れようと、相手も覚醒を使ってくれることが多い。このとき、自身が近距離戦向けのキャラだと、敵との距離が近く無敵時間で迎撃されやすい。そこで、無敵時間で迎撃される前に、覚醒のモーション中にその敵から離れ、さらにほかの敵を狙いに行くのだ。

これでもう一人に覚醒を使わせることができれば、大きなアドバンテージになるぞ。

ただし、前述の覚醒落ちにはならないよう気をつけたい。覚醒を使えるときに耐久力が少なかった場合、一落ち後にすぐ使う方針に切り替えよう。一落ち後にすぐ使うことで、二落ち後にもう一度長い覚醒が使える可能性がアップするぞ。

Rewriter　でも今日俺とマッチしたときは違ったよね？（笑）

夕陽　それは使いたくても使えないときもあるからしょうがない。

――では、個人の流行ではなく、今の戦場で流行しているキャラクターとウェポンパックをいくつか挙げていただけますか？

ミーシャ　排除大先生（※編集注　蘇芳司）ですね。

Rewriter　強襲型「フルフォース」が強くて流行してます。

夕陽　使いやすくて強いおかげで、キャラとしてもなんでもできるようになってますね。

――大会などでマッチすることもふまえ、司に対して対策などは考えていますか？

もち@もちっ　自分はジョナサンなので、防衛型「ストライカー」が対策として使えるかな、とは思ってます。

ミーシャ　タイマンは避けたいので、やっぱり時間を稼いで、味方とターゲットを合わせて、シールドの向いてない方向から攻撃したいですね。

夕陽　あとはシールドを削れる武器を持つキャラが見る、ってことですかね。

スーパー勝ちたがりGP

――では、これからの予定、ということで、スーパー勝ちたがりGPは皆さん出場されますか？

ミーシャ　俺とRewriterは第二回勝ちたがり杯と同じチームで出ます。

――そういえば、Rewriterさんは、新キャラの凛をメインに使ってるわけですが、大会は凛で出ますか？

Rewriter　まだ分かりませんが、凛で出たい、とは思ってます。

夕陽　スーパーふるさとカップに出た面子と、おしる君とふ～どさんと出ます。純正のサントロペのメンバーですね。

もち@もちっ　池袋と和光連合のチームですね。

ミーシャ　チームメイトも言おうぜ（笑）。

もち@もちっ　（笑）。どんちゃん、れっど、あらん、金糸雀さんとかですね。

――ちなみに、予選は皆さん当たらないように避けますか？

夕陽　東京で出ます。面倒くさがりが一人いるので（笑）。

――おしる君ですね（笑）。ほかの方も避けずに東京で出る予定ですか？

もち@もちっ　俺は避けます（笑）。たぶん関西に行きます。

ソロプレイのアドバイス

――では、最後にソロプレイをしている人に勝つためのアドバイスをお願いできますか。

ミーシャ　試合の流れをつかむことですね。プレイ回数が増えれば分かってくるんですけど、この後こういう展開になるであろう、というときに、ある程度パターンがあるんですよ。例えば、自分の耐久力がまだ半分あって、味方はだれも落ちられないけど、敵はまだリスタート可能、って場面だと、味方の後衛がリスタートで狙われる可能性があるんですよ。そういった状況に対し、自分が下がって後衛を守る、っていう選択肢を取れるかどうか。先の展開を予測してのこういった選択肢を増やすことで、勝ちが増えると思います。

夕陽　ランクがA～Bぐらいの人って、持っているキャラの情報が少ないと思うので、公式サイトにあるウェポンパックのリストを見て覚えたり、動画を見たりして、情報を入れる。そうすると敵対したときに、これには有利、あるいは不利。この敵を抑えたほうがいい、っていうのが分かると思うので、ゲーム以外で情報を仕入れるのもいいかな、と。

Rewriter　楽しむのが一番です。いらいらしながらやってもダメですから。

もち@もちっ　覚醒の使い方ですね。なんでこの試合負けたの？　なんでこれ勝ったの？　って試合がソロで結構あって……それは覚醒の使い方で変わってることが多いので、その使い方を考えてほしいですね（詳しくは上のカコミ記事を参照）。

ミーシャ　自分たちのチームでは、覚醒は最後に残すようにしましたね。

今後の期待

――最後に、今後のガンスリンガー ストラトスに期待したいことや、今後の目標などありましたらお願いします。

夕陽　僕らはガチ勢なので、とにかく大会をやってほしいですね。目標は、まずスーパー勝ちたがりGPで勝って、サントロペに優勝旗を持って帰りたいな、と。

ミーシャ　ではそれを阻止したいな、と（笑）。

Rewriter　凛をGSにすることですね。

ミーシャ　お前の試合数のペースにはだれも追いつけないよ。ただでさえプレイ回数が多いのに、賞金が入ったら手がつけられないよ（笑）。

もち@もちっ　俺もスーパー勝ちたがりGPの限定アイコンをほかの三人には渡したくないですね。あとは、もっといろんな人とプレイしてみたいですね。

夕陽　ええ～？　でも、もち@もちっってガンスト界で一番フットワークが軽くてどこにでもいる気がするんだけど（笑）。

もち@もちっ　今までは誘われていくパターンが多かったけど、自分から積極的に動いてみようかな、と。

――なるほど。では、皆さんこれからも頑張ってください。本日は台風の中、ありがとうございました。

サントロペ池袋店　ロケテストが池袋でも開催されたこと（『1』はアドアーズ、『2』はサントロペ）もあり、多くのプレイヤーが池袋に集結、その中でもサントロペは台数も多く、名だたる強豪プレイヤーが集ういわゆる「聖地」ともいえる場所になっている。なお、池袋エリアは『ガンスリンガー ストラトス』の稼動店舗数が都内でもトップクラスを誇る。

スーパー勝ちたがりGP　TOPANGA主催のローカル大会だったが、『ガンスリンガー ストラトス2』から公式大会に認定。六人1チームで編成し、試合のたびに必ず二人対戦するプレイヤーを入れ替える、という特殊なルール。相手のチームのメンバー、一戦目の編成を見て　キャラクターの相性の有利、不利を考え、だれを下げ　だれを入れるか、という戦術の組み立てが重要になるルールだ。

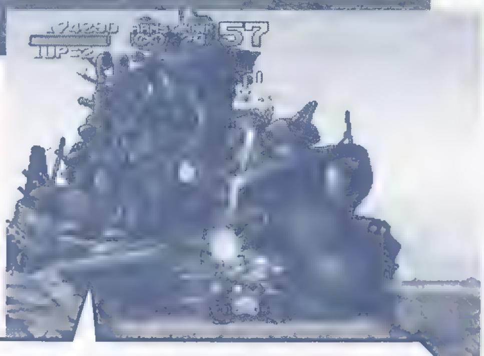
パソコンの中身をゲーセンに!

STEAM × SNKプレイモアの本気!

ダウンロードゲーム専門の総合販売サイト「STEAM」に、SNKプレイモア作品が続々登場!







不朽の名作がいよいよSTEAMに上陸!

METAL SLUG X™

©SNK PLAYMORE CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.

横スクロールアクション永遠の金字塔が、パソコンで思う存分遊べる時代がやってきた。これ一つで一生楽しめる、その内容に迫る!

METAL SLUG X
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■配信日：配信中
■ﾌﾟﾗｯﾄﾌｫｰﾑ：PC
■価格：800円

※WINDOWS XPには対応しておりません。
※推奨環境はSTEAM内のストアページをご確認ください。

『メタスラX』ここが名作の理由

多くの人が「一番オススメの『メタスラ』は『X』」と答えるほどに人気の本作。その魅力の中でも、一番大きいのは「難度」だろう。難しい、だが挑戦し続ければ必ず突破口が見えてくる、初心者から上級者までだれでもハマる絶妙な難度とステージ構成は今なお伝説だ。さらにスコア稼ぎを始めると、本当に一生やり込める!

パソコンでも職人芸は健在!

あの『メタルスラッグX』が、当時そのままの完全移植で遊べる本作。敵味方のキャラすべての緻密なドット絵やアニメーションは、今のパソコンのディスプレイで見ると細部までくっきり確認できる。改めて、ここまで手打ちドットでやってみせたSNKの職人芸に脱帽すべし!



家庭用版の、好きなステージを練習できる「ミッションモード」も健在。何度遊んでも飽きがこない各ステージを無限に練習できる!



『メタスラ』名物・キャラの豊かな動きや表情を存分に観察できる!

あの激戦をもう一度!



STEAMって何? どう使うの??

ダウンロード版のゲームを、文字通り世界中のメーカーが全世界へ配信すべく登録している販売サイト、それがこのSTEAM。ほかの通販サイトなどでは買えない作品が星の数ほど並び、各ゲームのコミュニティーもまるでゲーセンノートのごとく充実している。公式ページでアカウントを作成し、専用のクライアントソフト(もちろん無料)をダウンロードすれば即使用可能だ!

STEAM 日本語版HP
http://store.steampowered.com/?l=japanese

支払いはコンビニ決済でOK

ネットでの買い物って、クレジットカードがないとできないんじゃ……なんて心配は無用。STEAMではクレジットカードや各種電子マネーに加え、お手軽なコンビニでの支払いも可能だ。



手数料が185円かかるものの、実際利用してみるとそのお手軽さがよく分かるコンビニ決済。慣れてきたら、電子マネーでの購入にも挑戦してみよう。

操作はコントローラーで!

キーボードでは遊びづらいという人は、パソコン用コントローラーの購入を！　安価なものから高級品まで、幅広く選べるのが魅力。家庭用機向けの一部には、パソコンで使えるものもあるぞ。

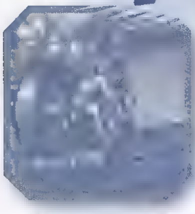


やはりSNKプレイモア作品なら、アーケードスティックで遊びたいところ。ちなみに筆者はXbox 360用のUSB接続アーケードスティックを流用している。

STEAM ちょっといい話

STEAMといえば、セール。ほぼ常に何らかのジャンルのゲームがまとめてセール価格で売られており、30%くらいまで値引きされることも日常茶飯事なので、毎日のチェックが欠かせない。500円の安価なゲームにも名作が多く、ゲーセンのワンコイン感覚で購入できるのもまたうれしいところ。巡回するだけで、まるで知らないゲームがずらりと並ぶゲーセンを散策しているかのような気分になれるぞ!

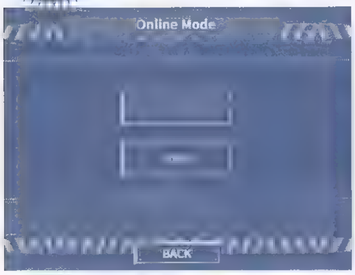
モーデン兵もビックリ!



パソコンだからできる『メタスラX』の新たな楽しみ方

「『メタスラX』ってもう家庭用機で出てるじゃん?」とか甘く見ているヌルゲーマーに喝ッ!! 家庭用機では果たせなかった、パソコンならではの楽しみ方を伝授しよう!

ビックリ1 遠くのフレンドどころか見知らぬ人とも協力プレイ可能!



STEAMが使えるということはネット環境は当然あるわけで、『メタスラX』では当然のごとく、二人でのリアルタイムネットワーク協力プレイが可能だ。世界中に繋がっているSTEAMで配信されるだけあって、フレンド登録した友人のみならず、世界のだれかとランダムマッチすることも可能!

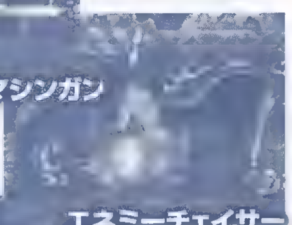
HAHAHAと笑いそうなワイルドな外人プレイヤーとのプレイは、日本では味わえない新たな楽しみを与えてくれるぞ。

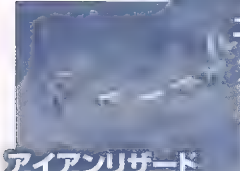
ビックリ2 やり込み&研究がよりやりやすく!

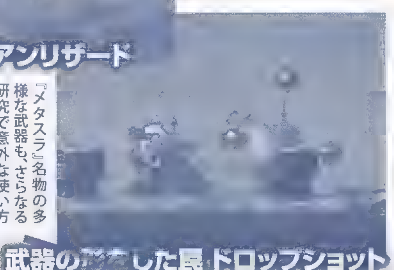
パソコン上ではほかのソフトも同時に動かせるため、アーケードゲーマーの憧れ・プレイ画面の撮影も、「Bandicam」などのフリー録画ソフトで簡単にできる。プレイを録画し後で見直せば、より研究がはかどるはず。さらに通話ツールの「Skype」とマイクを使い友人とダベりながらの協力プレイなど、パソコンならではの楽しみ方の幅は無限、かつ非常に簡単だ!

豊富な武器も研究し放題!



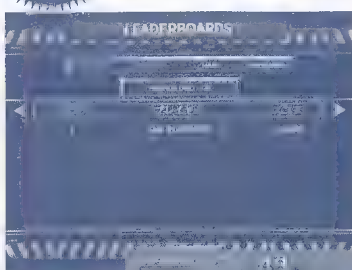






『メタスラ』名物の多様な武器も、さらなる研究で意外な使い方が発見されるかも!?

ビックリ3 スコアラーの戦いもリアルタイムに!







ほんの一発分の撃ち込み点の差ですら、即座に反映されるスコアランキング。やり込みの量がさらに強く反映されることは間違いない。

すでにアーケードゲームにもリアルタイムネットスコアランキングは存在するが、それは近年のゲームのみの話。古き良き作品で同じことができるのは、パソコンでの配信が実現したからこそだ。今後もSNKプレイモアのあんな作品こんな作品が配信されれば、家にいながらリアルタイムで競いあえる……古参ゲーマー垂涎のレゲーゲーセンは、今後パソコンの中に息づくのかも知れない!

ほかにはどんなタイトルが遊べるの?

10月下旬現在、STEAMで配信されているSNKプレイモアのタイトルは今回紹介した『メタスラX』に加え、シリーズ屈指の鬼難度を誇る『メタルスラッグ3』(798円)、さらに格ゲーから『THE KING OF FIGHTERS XIII STEAM EDITION』(2980円)の三本。11月以降は、さらに下記の『KOF』二本が配信予定だ!



神がかったバランスで長らく愛されている『KOF'98』、その最終形『THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH FINAL EDITION』が11月よりSTEAMに登場。戦績がランキングに反映されるランクマッチと非反映のプレイヤーマッチ、二つのネット対戦が楽しめる!



『'98』に並ぶ人気作『KOF 2002』を再調整した『THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH』も、STEAMに12月登場予定。こちらでも二つのネット対戦が楽しめる。KOF史上最多数の66キャラクターや、迫力のカットインが加わったMAX2による大逆転劇を世界規模で展開しよう!

スマホアプリでも動きが……!?

パソコン同様、スマホ用アプリでも気になる動きが! あの元祖ゾンビガンシューティング『ビーストバスターズ』(1986年)の続編が、iOS版、Android版の両方で今冬配信予定(基本無料)とのこと。一体どんな作品なのか!?



タイトルの最後に「featuring KOF」との表記。ガンシューティングに『KOF』キャラがどう絡むのか!?

PC環境も要チェック

パソコンでは家庭用機と異なり、必要スペックをパソコンが満たしているかが重要。まず今回紹介した「メタスラX」は、Windows XPでは動作しない。激安中古パソコンがXPマシン、なんてこともよくあるので要注意だ。逆によほど古くなければ、Windows 7時代以降のマシンでプレイ自体に支障はないはず(録画したいなら要検証)。格ゲーでのネット対戦を考えるなら、回線も要チェック!

アルカディアが贈る単行本、好評発売中！

画集13年の集大成がここに！

今井神ビジュアルコレクション ニライカナイ



©集英社/NEEDLESS/今井神 ©一迅社

2001年から続く超時空漫画家今井神の画業を讃える集大成！

膨大な数に上る挿絵イラストのほか、「ニードレス」、「白砂村」、「あんごろもあちゃん」などの連載作品における秘蔵イラストを収録！

「アルカディア」表紙イラストなど、今ではめったに見られない版権イラストのほか、付録として今井神の原点的作品である「BLACK SPOT」を二冊にわたって完全同梱!!

定価 3,900円(+税)

萌えるPC用語集、大復活!!

あんごろもあちゃんの 地球侵略にっき パーフェクト



©今井神

「パケット通信」って結局なんなの？

「ブラクラ」ってどういう意味？

地球侵略にやって来たあんごろもあちゃんとその仲間たちがIT業界の重要語句をお色気全開でそれとなく解説！

「CGオンライン」で連載されていた過去作に単行本未収録先品を加えた完璧版として新装丁版が登場！

ここでしか見られない今井神描き下ろしコミックも収録!!

定価 880円(+税)

ダライアスシリーズを擬人化したマニアックでかわいい4コマ漫画!!



©TAITO CORP.1986,2011 ALL RIGHTS RESERVED.
©藤丸あお

ファミ通クリアコミックス

WARNING!! ダライアスさん

かわいい姿とは裏腹に、超絶マニアックなネタ満載でお送りするダライアスコミックの決定版！

ZUNTATA諸氏をも唸らせるほどのネタが、すべて分かったらもはや博士号⁉ 一家に一冊、ばーすとさん。人気の艦隊娘をも先取りした本作、これは伝説になる⁉

定価 950円(+税)

そのほか既刊コミックも好評発売中!!



©IKa



©幸宮チノ ©BaseSon

かくげいぶ！①～②

定価 950円(+税)

恋姫☆ようちえん①～③

定価 950円(+税)

※記載している内容や画像はすべて予定です。
実際の製品と異なる場合があります。

株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
☎0570-060-555（ナビダイヤル）
エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten（エビテン）
http://enten.jp/eb-store/

カスタマーサポート
☎0570-060-555（土日祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）
E-mail : support@ml.enterbrain.co.jp

いつでも！どこからでも！
エビテンでお買い物!!
携帯電話でQRコードを読み取って即アクセス！

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第55回

ノベル「弾幕少女-Twinkle Jewels- 1st STAGE」(健速)10月31日発売

アルカディア初のノベルが発売!

2013年5月末売り号からの弊誌の連載企画である『弾幕少女』。これは、攻略以外の価値創成を、というお題目を掲げて始めたノベル、イラスト連載の中の一つ。

社内の分業の枠組みを外さず、他部署の取り組む領域に食指を伸ばすために、アーケードゲーム縛りという制約を課して企画した中から出てきたもの。

対戦格闘ゲームにまつわる企画が多い中、シューティングゲームをテーマに何かできることはないか、という発想から始まりました。

連載開始から約2年、連載から単行本を生む、という悲願達成に力を貸していただけることになった『六畳間の侵略者!?』でおなじみ健速先生の手によって、ノベル化が実現しました。

本書の発売日の翌月、2014年10月31日に発売となる『弾幕少女-Twinkle Jewels- 1st STAGE』は、そうして出来たアルカディア初のノベル。

さまざまに性格付けられた登場人物たちは、シューティングゲームに登場する「自機」の擬人化といっていいでしょう。

速攻と射程が短い武器による一点突破が得意なキャラクター、動きが鈍いが防御力が高く、遠距離からの支援攻撃が得意なキャラクター。シューティングの自機選択をほうふつとさせるキャラクター性の振り分けは、モチーフとなったシューティングゲームを思わせます。

パッキリと振り分けられた「自機特性」を相互補完的に発揮させて、ミッションをクリアしていく主人公たち。

経験の浅い新兵の主人公たちが、実戦や訓練を通して成長し、困難を克服していく様は、シューティングゲーマーがゲームと対峙して、ステージ攻略を進めていく姿と重なります。

『弾幕少女』というタイトルから、弾幕系シューティングを思わせますが、けん制と本命という緩急の付いた戦闘シーンの描写が多く、『旋光の輪舞』をイメージしながら読んでいました。

私は、登場人物や背景世界が複雑だと、咀嚼に他人の要約を必要とするタイプの人間ですが、本作は情報や設定が整理されていて読みやすく、数時間で完読できました。

『弾幕少女-Twinkle Jewels- 1st STAGE』には、設定されたキャラクターの一部しか出てきませんが、続刊があれば、そこで触れられていくでしょう。

シューティングゲーム、戦う少女というテーマに興味がある方は、ぜひお手に取っていただければと思います。

杉田 哲朗
本誌編集長。横スクロール型シューティングゲームと、クォータービュー型シューティングが好きという絶滅危惧種。

とーちゃん探しの資金集めのため、三姉妹が腕試し選手権で奮闘しているとも知れず……!!

「恋姫☆ようちえん」の幸宮先生による三国志ロードムービー

父をたずねて三国志横断 恋姫†三姉妹

ご主人さま ／ ろりでこん ／ ブラック三国志



幸宮チノ

幸宮チノ先生からのおたより

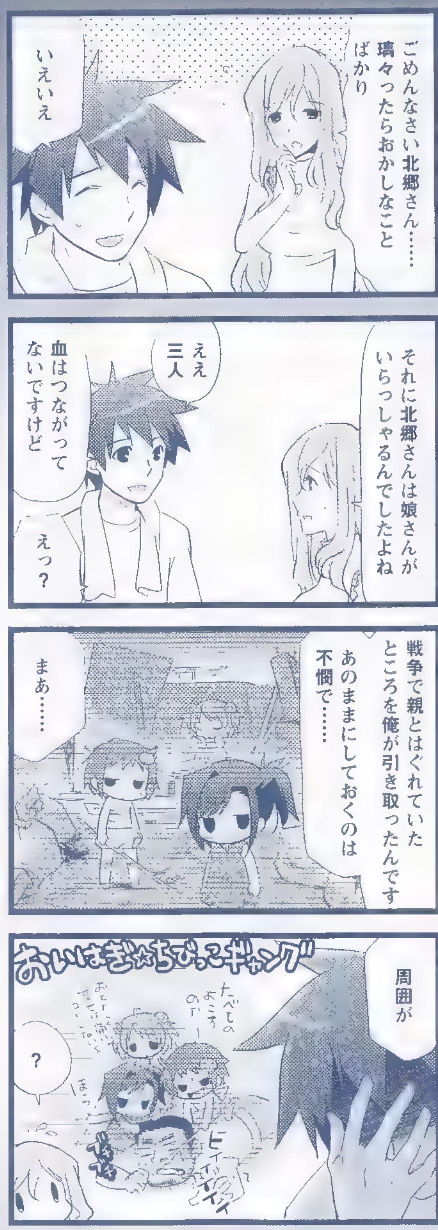
引き続いてRPGの彼女のほう進めます。よろしくお願いします!

もしかして、黄忠さんが三姉妹の新しいお母さんになったりして……!?

どきっとした



おいではぎ



そのわけは

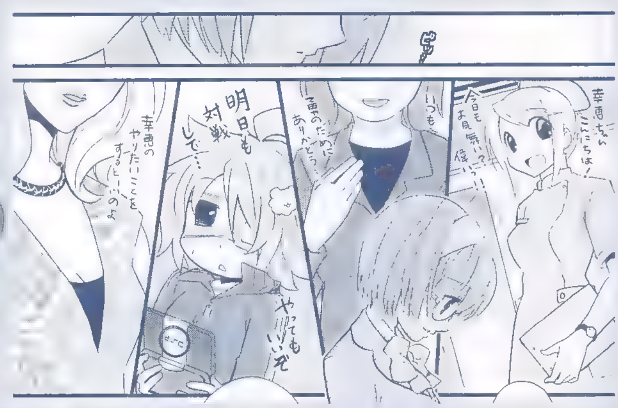




『RPGの人々』シリーズ新作がComicWalkerにて連載開始!!

幸宮チノ先生のweb連載シリーズである「RPGの人々」の新シリーズがいよいよ連載開始! その名は「RPGの彼女」。勇者くんと魔女ちゃんの異世界ラブストーリーを中心に、ついに現実世界との謎も解き明かされる! 意表をついた超伏線回収に注目だ!!





▲新連載は現実モードも目白押し! ComicWalkerはhttp://comic-walker.com/でチェック!!

シューターとサークラが
貴方の恋人に立候補します♪



無双せよ!! ヨコシューター

新連載!!

「ダライアスさん」の藤丸あお先生新連載……!!



藤丸あお先生からのコメント [illegible] よろしくお願いします。 [illegible]

原案協力:あらいふみ

ときめき☆バージョン



骨まで愛して



ダラディアス



帰って来たAOシックレコード 第1回 ヨーコシューター設定資料集!!

「WARNING!! ダライアスさん」からの名物コーナー「AOシックレコード」が帰って来た!! 前シリーズに引き続き、藤丸あお先生が描いた、ここでしか見られない(?)、貴重なラフや設定を公開していくぞ。次号以降では読者様からのお便りも紹介していく予定。たくさんのご応募お待ちしております!!

お便りはこちらへ
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社KADOKAWA エンターブレイン
アルカディア編集部 AOシックレコード係



◀本作のヒロイン、ヨーコさん。コロコロと変わる表情が魅力的!



◀早くも話題沸騰?、の姫さくら。まさかの魔法使いに変身するぞ!

それはスクール



不穏な空気



降・臨!



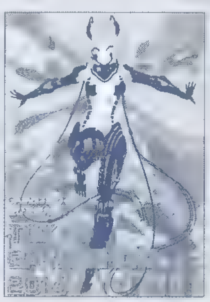
EVENT

「GAMEは変わる、遊びを変える。」ゲームの祭典、東京ゲームショウ2014閉幕

http://expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2014/

コンピュータエンターテインメント協会（CESA）の主催で、9月18日から四日間開催された"東京ゲームショウ2014"。総来場者数は歴代二位となる25万1832人を記録し、四日間とも連日大盛況のうちに閉幕した。

今年出展した企業、団体は過去最多の421（うち海外202）。今年国内発売となったPS4やXbox One用のゲームタイトルやVR（仮想現実）に対応したヘッドマウントディスプレイあたりが特に注目を浴びており、長蛇の列ができていたぞ。





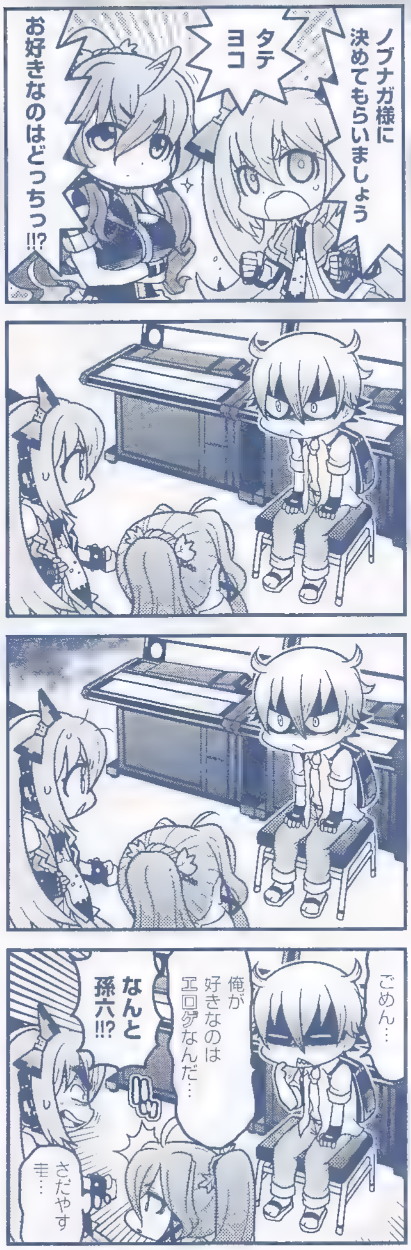
今年も大盛況のうちに閉幕した東京ゲームショウ。来年の開催が今から楽しみだ。



君ってフェアリー



Docchi



ゲーセンのあねご



秘密・色っぽい



ダイヤモンドだね



青少年として



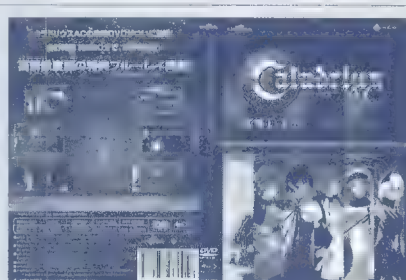
GOODS

『カラドリウスAC』一周年！　攻略DVD～焔への道～発売中！

http://players-homura.com/

ALL.Net P-ras MULTIにて配信、全国のゲームセンターで好評稼働中の『カラドリウスAC』の攻略DVDが、PLAYERS ほむらより発売中！

『カラドリウスAC』稼働から一年が経ち、節目のタイミングで発売された本作品の気になる内容は、全国集計ハイスコア1位プレイヤーのプレイ映像を全8編（ハイスコア部門別）、合計時間220分の大ボリュームで収録。もちろん、家庭用としてPlayStation®3に登場した『カラドリウス ブレイズ』での攻略にも活用できるぞ。また、DVD版にくわえて、特典Blu-ray Disc版も同梱されており、高解像度のプレイ動画を観ることも可能となっている。気になる方はPLAYERS ほむらHP（http://players-homura.com/）をチェックしてみよう。



パッケージデザインがこちら

■[illegible]
■希望小売価格：[illegible]円（税込み）
■メディア：DVD（＋特典Blu-ray Disc）
■ジャンル：シューティングゲーム[illegible]
■制作：PLAYERS ほむら
■収録プレイヤー：[illegible]
■監修：[illegible]

【収録内容】
全国集計ハイスコア1位プレイヤー[illegible]
全8編（全キャラクター[illegible]）合計時間[illegible]
特典Blu-ray Disc付き
カラー8P[illegible]

劇場版コブラの地上波放送は衝撃的でしたよね

正体



うれし楽し



続く!!



てあたりしだいゲームリスト

●2014年11月稼働予定タイトル		
BLADE ARCUS from Shining	セガ	対戦格闘ゲーム
●2014年冬稼働予定タイトル		
WCCF 13-14	セガ	スポーツカードゲーム
●2014年稼働予定タイトル		
アルカナハート3 LOVEMAX SIXSTARS!!!!!!	エクサム	対戦格闘ゲーム
ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	対戦格闘ゲーム
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン	対戦格闘ゲーム
ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘ゲーム
●稼働日未定タイトル		
Wonderland Wars	セガ	MOBA系ストラテジーゲーム
LEFT 4 DEAD -生存者たち-	タイトー	ゾンビサバイバルアクション
スカルガールズ(仮)	タイトー	対戦格闘ゲーム
鉄拳7	バンダイナムコ	対戦格闘ゲーム
ポッ拳	バンダイナムコ	対戦格闘ゲーム
ヤタガラス Attack on Cataclysm	ヤタガラス開発チーム	対戦格闘ゲーム

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

2014年8月17日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GuiltyGear Xrd SIGN	ファウスト	3,267,000	P	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ベッドマン	2,818,600	う	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ミリア	2,321,300	そ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	メイ	3,564,500	か	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U2 Ver.1.11	スコアアタック・EASY	47,104,270	←→←→ KOH	ALL 明彦（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・HARD	55,203,120	表裏皆無 KOH	ALL 明彦（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・NORMAL	48,201,460	純愛 KOH	ALL 明彦（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・RISKY	42,851,050	コハルコマンド KOH	ALL 明彦（S）	えの木（高知）
	スコアアタック・SAFETY	47,569,720	↑↑↓↓ KOH	ALL 明彦（S）	えの木（高知）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-Ⅱ	6,933,190,660	店長、室山君に感謝＠CAT	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅰ	8,539,966,133,990	ネープルちゃん	ALL 残0	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-Ⅱ	7,794,655,973,090	RET＠8兆出したい	ALL 残×2 ver1.03	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅰ	98,297,460	GFA2-ISO	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	TIME ATTACK・TYPE-Ⅱ	103,196,030	KDK-TAKEYUKI	ALL ノーミス ver1.03	Game in えびせん（東京）
	UNLIMITED・TYPE-Ⅱ	12,376,336,820,170	セルディア（SEL）	UNLIMITED ALL 残1	個人申請 Hey（東京）
アンダーディフィートHD＋	ニューオーダーモード＋・VKL6.02(A)P	5,744,730	KUDZILLA＠鯨元帥	全10面2周ALL	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	91,940,868	バレンヌ帝国皇帝AKF	ALL 残×6 ボム×0	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズあり	94,743,200	AFO	ALL ノーミス	個人申請 ROUND1 京都河原町店（京都）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	89,827,496	TEN	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・マリア・カスタマイズなし	87,838,437	TEN	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・カラドリウス・カスタマイズなし	47,717,677	スーパーフェニックス	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	オリジナル・マリア・カスタマイズなし	47,786,796	締切のアフターファイヤー	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	オリジンYゾーン	147,314,270	PAL(509)	ALL Q-U-Y ノーミス	個人申請 Hey（東京）
	外伝Hゾーン	189,066,900	T^3-TBC VEG氏に感謝です	ALL A-D-H	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	外伝Iゾーン	185,957,050	T^3-TBC VEG氏に感謝です	ALL A-D-I	個人申請 ROUND1スタジアム札幌北21条店（北海道）
	外伝Kゾーン	257,682,100	STT㊙	ALL ノーミス C-F-K	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝Wゾーン	226,417,200	STT㊙	ALL ノーミス P-S-W	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝Xゾーン	278,673,850	月刊少女ハメウスさん	ALL	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	セカンドKゾーン	210,143,800	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクストIゾーン	168,185,050	KU＠AKIBA	ALL ノーミス A-D-I	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクストKゾーン	225,213,100	ねこび	ALL ルートC-F-K	個人申請 AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクストWゾーン	240,725,000	ぬこ	ALL PSW	デイトナⅢ（埼玉）
	フォーミュラVゾーン	210,731,500	KU＠AKIBA	ALL O-R-V ノーミス	個人申請 Hey（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	16,117,383,678	白胡麻ウィンディア＠ありがとうMBL	ALL 同付	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプC・ボム	1,048,320,068,167	USK＠にぎり親方7144	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
F/A	オート	2,066,800	DBS	ALLクリア 連付 mir2000	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
Gダライアス	ο	56,069,500	L2A-大明神	ALL 連付	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
空牙	ヴァルキュリア	4,437,330	シエンタ＠UGF	2周クリア ヴァルキュリア 連付	個人申請 G-pala あべの（大阪）
キャディラックス		4,926,300	ムリダナK.H	ALL ムスタファ 残0 同付	個人申請 オートレストラン内津（岐阜）
ケツイ 絆地獄たち	通常モード タイプB	481,402,383	SPS	2周ALL 残6 ボム0 1周2.76億	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
ターボフォース	旧Ver.	2,111,200	まつお（旧ver.）	3-6	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
トランスフォーマー・ヒューマンアライアンス		1,284,700	まJU	ALL 2P側2面砂漠ルートアップライト台	個人申請 セガ新三国アルゴ7（大阪）
パイプドリーム	Aコース	4,112,400	KLT	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ハットリス		set=255	SAL	999999pts 連必付	Game in えびせん（東京）
メタルスラッグ		3,294,050	WSM-NOB	ALL 連付	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）

次号の集計

●締切について：2014年7月分の集計では2014年11月16日までに出たスコア（11月19日消印有効）、12月分は12月21日までに出たスコア（12月24日消印有効）を対象とします。
●申請ついて：「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

2014年9月21日時点の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GuiltyGear Xrd SIGN	スレイヤー	3,241,800	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ミリア	2,486,600	そうかP	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
P4U2 Ver.1.11	スコアアタック・EASY	17,890,030	連打男	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	スコアアタック・SAFETY	16,045,550	連打男	ALL 鳴上	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
Crimzon Clover for NESiCAxLive	BOOST・TYPE-I	7,289,130,800	Amp-Dep	ALL タイマー :42'30"00	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ORIGINAL・TYPE-I	9,441,893,225,080	ネーブルちゃん	ALL 残5	えの木（高知）
	ORIGINAL・TYPE-II	7,933,901,518,550	RET＠2ボス㊎	ALL 残×1 ver1.03	Game in えびせん（東京）
カラドリウスAC	アーケード・アレックス・カスタマイズなし	92,053,648	流浪の王族AKF	ALL 残×6 ボム×0	個人申請 新宿スポーツランド本館（東京）
	アーケード・カラドリウス・カスタマイズなし	90,193,498	TEN	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アーケード・マリア・カスタマイズあり	94,670,980	AFO	ALL ソロ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! VER.B	アクション技能検定	86,720	UMC(275)	ALL 連なし	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	シューティング技能検定	445,150	キツケン凡人 えす☆さま	ALL 連なし	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ペンゴ!	209,159	UMC(どじっこふなっこ)	ALL ノーミス 揃えまくれ×7	個人申請 東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII CLIMAX		9,102,000	室山圭祐＠デイトナIII	ALL 拳崇、タクマ、炎庵	デイトナIII（埼玉）
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	外伝Kゾーン	258,742,750	STT㊎	ALL C-F-K ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	外伝Xゾーン	281,711,550	NIKUO	ALL P-S-X	個人申請 ポート24 幸田店（愛知）
	外伝Zゾーン	270,416,800	LOS	ALL クリア EXルート Q→U→Z	個人申請 アミューズメントスクウェアチャンス笹口店（新潟）
	セカンドYゾーン	143,734,690	T^3-CYR-ATS	ALL QUY	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
	ネクストWゾーン	241,057,000	CAT＠うまくいかない	ALL ノーミス PSW	デイトナIII（埼玉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	16,117,383,678	白胡麻ウィンディア＠ありがとうMBL	ALL 同付	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート・陽蜂	4,616,349,662,381	ZAP	ALL-陽 残1 ボム0	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）
トラブルウィッチーズ for NESiCAxLive	ゲロゲロ・プリル	161,756,540	BBA	ALL ノーミス	Game in えびせん（東京）
虫姫さまふたりブラックレーベル	オリジナル・パルム	4,324,423,241	だるるん＠ぷよクエ勢	ALL 残5 ボム2	マットマウス鹿島田新川崎店（神奈川）
F/A	フルオート	2,052,900	DBS	ALL 連付	グッデイ21（東京）
イメージファイト		1,901,300	WGFC-DVE	ALL 連同付 予選4000点落ち	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
空牙	シルフ	5,048,490	シエンタ＠UGF	2周クリア シルフ 連付 ノーミス	個人申請 G-palaあべの（大阪）
	ヴァルキュリア	4,481,010	シエンタ＠UGF	2周ALL ヴァルキュリア ノーミス 連付	Game in えびせん（東京）
	セイレーン	4,726,690	空牙がミナミで再始動 ネタ元はggrks	2周クリア セイレーン 連付 2ミス	個人申請 G-palaあべの（大阪）
極上パロディウス	マンボウ	4,847,300	CBてんぷら＠かよちん派♪	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
トランスフォーマー・ヒューマンアライアンス		1,314,350	まJU	ALL 2面砂漠ルート 2P側	個人申請 セガ新三国アルゴ7（大阪）
ハットリス		set=244	SAL	999999pts 連必付	Game in えびせん（東京）
バトルサーキット	イエロービースト	63,353,700	フリッパに感謝。G.M.C.DUO㊎	ALL 残0 残11524コイン	個人申請 フリッパーズクラブ（熊本）
マクロスII		4,741,180	hamami	ALL エキスパート 連付	Game in えびせん（東京）
マッハブレイカーズ	ディープダイバー	754m1	R-GRAY1	ALL ボタン配置BAC	個人申請 Hey（東京）
ラストデュエル		829,600	hamami	2周ALL 連付 残×9	高田馬場ゲーセンミカド（東京）

今後の集計に関する重要なお知らせ

2015年2月末発売予定の『アルカディア』168号をもちまして、『アルカディア』誌面上でのハイスコア掲載を休止いたします。 それに伴い、現行の集計方式（ハイスコア集計店からのFAX申請、所定のはがきを使った個人申請）も、2015年1月の締め切り（1月18日までに出たスコア／郵送は21日消印有効）時点でいったん休止します。168号より後の「ハイスコア全国集計」コーナーに関しては、次号、もしくは『アルカディア』公式サイト（http://www.arcadiamagazine.com/）にて告知いたします。

GET THE TOP SCORE!!

■『怒首領蜂最大往生』（エキスパート・タイプA）はついに3面で素点フローを起こせることが判明。これにより理論値は大きく上昇したものの、ハイパー使用によるランク上昇、それに伴う後半面の稼ぎ難度上昇がネックになりそうです。今回は5面でフロー4回のパターンを使用。
■長らく申請の無かった『アンダーディフィートHD＋』（ニューオーダーモード＋）は、2周目突入条件を満たしつつボスを全撃破し、素点の高い敵をサブショットで倒すのが基本方針。
■今回、長らく更新の無かった『空牙』に多数の申請がありました。シンプルなゲームゆえに大きく伸びることはないでしょうが、しばらくは各部門更新が続きそうです。
■落ちモノパズルの『ハットリス』はスコアカンストまでの最短セット数で競うルール。1990年の作品なので、いわゆる「必殺技ボタン」（レバー入力を代用するボタン）の使用可。今回のプレイにもレバーボタンが使用されています。
■『バトルサーキット』は5面の体力アップアイテムを取らないと7面中ボスの耐久度が増えることを生かし、スコアアップが可能に。

新たに追加・変更されるルール

HYPER STREET FIGHTER II（NESiCAxLive版）

以前に稼働していた『HYPER STREET FIGHTER II』と合同集計とします。

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA Ver2.0

Ver1.11以前の集計を打ち切り、Ver2.0は別タイトルとして集計します。ルール、工場出荷設定についてはVer1.11以前を受け継ぎます。

トランスフォーマー・ヒューマンアライアンス

【スコア】単一部門で集計します。1P、2Pの違いは問いません。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail：hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340　●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。また、携帯メールからお送りいただく場合、PCからのメールを受信できる状態に設定してください。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●刊行ラッシュ! 10月31日に健速先生「弾幕少女-Twinkle Jewels-1st STAGE」が、11月29日にEXカード付き「コミックWCCF-監督たちのカード収集日記-」が発売! アルカディア初のノベル、そして、前代未聞の「WCCF」をテーマにしたコミックと新機軸です。よしなに。(杉田)

●新しいゲームやバージョンアップなどが多く、やり込みたいゲームだらけなのですが、いろいろあって時間が……。今回の記事を読み、イメトレのみで繁忙期を生き抜きたいと思います。とりあえず、カード以外にもレバーとボタン、タッチスクリーンも触らないと!(スチームパク好き新藤GO)

●『LoVⅢ Twin Lance』はこの号で特集していますが、攻略本も絶賛制作中です! 基礎的な情報を中心に初心者が理解できるように製作していますが、100時間近く耳コピして調べた使い魔ボイスデータや各種データ類も読み応えアリ! 付録のデッキ&プレイヤーカードもあるので買ってください!(霜田)

●『LoVⅢ』内の記事にて、「リヴァイアサン」を「リヴァイサン」と誤表記。慌てて修正したところ、今度は「リヴァイ=サン」とする始末。完全に「進撃×忍スレ」。……すみません。テンパってました。然るべき修正をしつつハイクを詠むので、どなたかカイシャクしてください……。(イレイザー)

●今月は「一秋千撃杯」、「TOPANGA LEAGUE」など地味に『ウルⅣ』三昧だった。ライターに「簡単で初心者同士で勝てるキャラどれ?」って聞いてブランカ使ってたけど、あんな動きできるんすねー。すげぇ! あとは無事校了したら某狩猟ゲームやり込むでぇ!!(段差は苦手なitakyo)

●REMIX Vol.2の作業で受けた膝の傷が癒える間もなく本誌作業に入り、満身創痍で作業を終えました。ここ数カ月は、反省点が多く残る形になった気がします。次のマラソンまでに反省できる部分をしっかりと反省して、よりよい刊行物を読者に届けられるようがんばりたいですね。(テラダ)

●ついに・ねんがんの・しんれんさいが・はじまったぞ!! 「WARNING!!ダライアスさん」でおなじみの藤丸あお先生による新連載がついに開始!! これからも抱腹絶倒間違い無しでしかもホロリときちゃうかも展開の予感。健速先生による「弾幕少女」と「コミックWCCF」もよろしくおねがいしまぁす!!(松D)

●ハイスコアは1月集計の段階で、現行の「月一回募集して、誌面に載せて」というスタイルでの集計は休止になります。スコア集計自体が終わるかどうかは、また別の話……のはず。いまは出版業界もゲーム業界も変化を求められる時期。時代の流れに合った変化があるといいなと思います。(松浦恵介)

STAFF

■編集主幹 浜村弘一 ■発行人 青柳昌行 ■編集人 坂本 武郎
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/松浦 大輔/新藤 剛/中村 翔/寺田 智
■編集協力(五十音順) age/ADL/飛鳥/ウメハラ/H.H/虎斗/げっつ☆先生/コイチ/C・LAN/JOKER/田渕健康(トリスター)/ちくわ/ちゃんおい/伝説のオタク/のどぐろ/福士/ボム/凡ちゃん/松浦恵介/魔法のランプ/マンモス丸谷/+ミーシャ+/もち@もちっｯ ^ω^/モリカワ/夕陽/Rewriter
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆/株式会社エストール
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/和田 貴光
■イラスト・漫画家(五十音順) 天野シロ/いちみやひろし/今井神/TORI/藤丸あお/幸宮チノ
■マーケティング企画局 高津 利浩/堂前 秀隆/福島 慶総/片岡秀行
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/梅山 達夫/青木 宏行
■宣伝部 池田 敦子/浅川 貴之
■セールスプランニング部 酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平/関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀/兎束 龍憲/請地 良介/今井 達弘
■編集総務 原 正典/渡辺 千恵子
■業務部 黒井 伸哉/岡 寛之

『アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、および HTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

新作大特集! 特別付録はオリジナルEXカード!

WCCF 13-14

セガの完全新作MOBA系ゲーム情報も!

Wonderland Wars

格闘ゲーム、カードゲームの既存タイトルも攻略情報満載!
そのほか新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

NEXT NUMBER 167は

2014年12月30日(火)発売予定

ライター募集中!!

アルカディア編集部では本誌及び各種ムックの原稿を書いていただけるライターを募集しております。

■募集要項 編集やライターなど実務経験のある方や編集知識をお持ちの方、アーケードゲームに造詣が深い方、実力次第では未経験者も歓迎致します。
■必要書類 ①履歴書(PCのメールアドレスを明記してください)②自由課題(ゲームの紹介文や攻略情報、コラム、企画など 形式は自由)

必要書類を各種ファイル形式にて以下のアドレスまでお送りください。
arcadia-contact@arcadiamagazine.com
応募から二カ月が過ぎても編集部から連絡が無い場合は不採用となりますのでご了承ください。

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

アルカディア12月号[No.166]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.166
第15巻 第6号 通巻第166号 平成26年10月30日発行・発売(偶数月1回30日発行・発売)
雑誌11447-12
■発行/株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 0570-060-555(ナビダイヤル)
■企画・編集/エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

ボーナスステージ



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿 猛者通信
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係
各コーナーへの投稿締め切り
2月号/11月17日(月)必着
4月号/1月15日(木)必着
6月号/3月16日(月)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

鬼小島の正体は来年一月発売の単行本で……!!



次号に続く!!

➡本作品は巻末からお読み下さい。


ほう…
あいつが十兵衛…
そんなガチガチに着込んで…
恥ずかしくないの臆病者!!
勘違いするな
これは…サナギとなった我が体を保つ為のモノだ
!!
この声…どこかで…
え?
何? この魂の感じ…!!
あたしが知ってる人…!?


十兵衛!!
おおッ
大丈夫ですか校長!!
気をつけろ!! こいつら侵入者だ!!


どエエエエエエい!!
!?


なっ…
ありえない!!
肩関節が無いのかこの男は!?
しまった!!
御命頂戴!!


これは
カーボン繊維とチタン合金を
56層も重ねて超圧縮した
全く新しい金属の鎧…!!
どんな衝撃も
吸収し…1600℃の
高温にも耐える
事が出来る鎧…!
鎧の弱点は
可動域の狭さと…
重量ゆえの鈍重さ!!
そして
死角の
多さ!!!


私がこの20年で開発した…
テクノロジーの数々をお見せしよう！
何だあの鎧は!!
構わん!!撃てッ!!


20年前…石嶺教授はエメトシステム零号機を使い古代人の魂を研究していた…!!
だが地震による遺跡の崩落事故で亡くなっていたはず……!!
だがその教授が生きていて…我々のシステムを丸ごと盗み出していたなんて…!!
裏切り者め!!
違うな
エメトシステムの根幹を作ったのは私だ
今日はそれを証明しに来たのだよ


魂の発見という
生と死を司るこの
研究の完成は…
多くの研究者の貴い
犠牲の上に成り立って
います
お前…
まさか…
石嶺っ?!
だれだ!?
エメトシステムの
開発チームの一人だ!!
だが事故で
死んだはず…!!
事故?!


何？


『真・エメトシステム』の成果は見てくれたかな？


教職員塔のほうだ!!
行ってみよう!!
ガラ
ガラ
ゴホッ
警備!! SP前へ!!
やァ みなさん


何？
地震!?
何か爆発
しなかった!?


我々の回収した怪物の死体の一部が欠損していたのですが…
何かご存知かな?
…さあ…?
失礼します
疾病対策局の有馬さんがあちらにお見えです
お通ししてよろしいですか?
またか…!
だから知らないって…
え?
ガタッ
おいちょっと待て!!
有馬は私だぞ!!
だれだ私の名を語って…
おい!! そいつを中に入れるな…!!


問題は怪物の正体では無い！
あの怪物に…
『人間の魂が入れられていた』という事だ！
まさか…我々のほかに『憑依』を扱える組織があると？
ありえん！この極秘プロジェクトが外部に漏れているというのか!?
では裏切り者が…!?
いいえ…！エメトシステムの開発関係者は徹底管理され…
全てこの剣豪学園と政府機関の研究所で働いています
所在のわからぬ者や辞めた者など…一人も居ないはずです！
「はず」では駄目だ！本当に漏れがないかもう一度一人残らず調べろ!!
はっ
……そう言えば校長…
はい？

謎の敵、襲来。剣豪学園に衝撃が奔る……!!



本作品はこちらからお読み下さい。


本年度アカデミー賞®最有力
1945年4月——
たった5人で、300人の
ドイツ軍に挑んだ男たち。
ブラッド・ピット最高傑作
フューリー
FURY
COLUMBIA PICTURES Presents in association with QED INTERNATIONAL and LSTAR CAPITAL A QED INTERNATIONAL / LE GRISBI PRODUCTIONS / CRAVE FILMS Production A Film by DAVID AYER BRAD PITT "FURY"
SHIA LaBEOUF LOGAN LERMAN MICHAEL PEÑA JON BERNTHAL JASON ISAACS SCOTT EASTWOOD Casting by MARY VERNIEU, CSA LINDSAY GRAHAM, CSA Music by STEVEN PRICE Costume Designer OWEN THORNTON
Film Editors DODY DORN, ACE JAY CASSIDY, ACE Production Designer ANDREW MENZIES Director of Photography ROMAN VASYANOV Executive Producers BRAD PITT SASHA SHAPIRO ANTON LESSINE ALEX OTT BEN WAISBREN
Produced by BILL BLOCK DAVID AYER ETHAN SMITH JOHN LESHER Written and Directed by DAVID AYER
©Norman Licensing, LLC 2014
fury-movie.jp
QED KADOKAWA
11月28日(金)
戦争映画史に刻まれる迫力の戦車アクションと、胸を熱くする感動!
小説版『フューリー』(角川文庫刊) 11月25日発売
全世界9,000万人が熱狂、
オンライン戦車バトル
WORLD of TANKS
大型タイアップ決定!



情報専門誌 アルカディア ARCADIA 12月号 166
発行／株式会社 KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
企画・編集／エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
●特別価格1,390円 本体1,287円

Printed in Japan 凸版印刷
©KADOKAWA CORPORATION 2014
KADOKAWA enterbrain

雑誌 11447-12

4910114471244
01287